

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



Relatório de Projeto Final
Dentro – Operação de Câmara, Edição e Pós-produção

Cinema e Audiovisual 2017/2018

João Pereira

Professor Orientador: Professor Doutor Carlos Ruiz

Setembro de 2018

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho, sem exceção, a todos os envolvidos direta ou indiretamente neste projeto e que ao longo destes dois anos me ajudaram a concretizar este sonho.

Agradecimentos

Em primeiro lugar, queria agradecer aos meus pais por terem apostado na minha formação e por me terem apoiado, desde o início desta caminhada, sem nunca terem duvidado do meu esforço e determinação para atingir os meus objetivos. No fundo, também, por me terem dado todas as condições materiais necessárias, permitido que eu me formasse na área pela qual sou apaixonado.

Em segundo lugar, e não menos importante, quero agradecer ao meu orientador, Professor Doutor Carlos Ruiz, por partilhar comigo durante estes dois anos, não só o saber e competência, mas por me mostrar com generosidade e clarividência o caminho a seguir nas pequenas e nas grandes decisões, fazendo com que eu evoluísse e crescesse pessoal e profissionalmente, contribuindo, seguramente, para fazer de mim uma outra pessoa, uma melhor pessoa.

Quero agradecer ainda a todos quantos, na UCP, estiveram diretamente envolvidas no projeto realizado e que, pela sua participação, contribuíram para o seu sucesso.

Aos professores André Baltazar, Daniel Ribas, Pedro Alves, Jaime Neves, José Vasco Carvalho, uma palavra de reconhecido apreço e agradecimento por todo o apoio e dedicação que constituiu, sem dúvida, uma preciosa ajuda neste meu percurso.

Agradecer ainda, de uma forma muito geral, a todos os que, de uma maneira ou de outra, me apoiaram neste caminho, desde os conselhos úteis de amigo, até à generosidade do simples sorriso ou abraço de camaradagem. Tudo valeu, tudo contou, tudo ajudou a levar de vencida este caminho curto e longo de dois anos. Caminho difícil, pode dizer-se, mas por isso mesmo encantador. Encantador, sim, por nos ter ido dando o prazer de ir vencendo as dificuldades que iam surgindo, tornando-nos mais fortes, e sentir que nunca me senti sozinho nem desacompanhado nesta caminhada, ficando com a certeza de que todos os que estiveram, continuarão para sempre.

Resumo

Na elaboração do presente relatório, pretendo englobar todo o meu envolvimento no projeto de curta-metragem – DENTRO – nas áreas de Operação de Câmara, Edição e Correção de Cor. Projeto ambicioso levado a cabo por um conjunto de alunos empenhados e dedicados, irmanados pelo mesmo sentido de responsabilidade e entreajuda o que permitiu constituir uma verdadeira equipa de trabalho e uma relação de amizade que durará, estou certo, muito para além deste trabalho.

Irei agora abordar, sumariamente, cada uma das áreas em que fui diretamente responsável e, mais à frente, desenvolverei detalhadamente, justificando cada tomada de decisão.

Assim, relativamente a “Operador de Câmara” a minha tarefa, para além da obtenção das imagens, a chamada gravação, passava também por assegurar os processos mais adequados às necessidades de gravação de imagens, selecionando também o tipo de equipamentos mais indicados para conseguir esse objetivo com sucesso. Depois de uma avaliação cuidada do material necessário, e de o ter conseguido na Universidade, em ligação direta com a Produtora, esta encarregou-se de providenciar o restante material em falta.

No que se refere à Edição, sendo esta uma das minhas funções principais, e que consiste, no fundo, na construção da narrativa audiovisual, fiz previamente uma investigação pela literatura publicada sobre esta temática, tentando perceber e comparar as teorias existentes sobre esta matéria com alguma prática de que já dispunha nesta área. Confesso que este trabalho foi para mim muito enriquecedor. Até porque muitas das situações com que tinha lidado anteriormente, com uma elevada dose de intuição, foram confirmadas e na maior parte dos casos melhoradas, e mais bem compreendidas, pelo conhecimento que esta leitura me proporcionou. Mais adiante explicarei melhor e exemplificarei esta experiência.

Finalmente, quanto à pós-produção, divido-a em três momentos principais: primeiro, a aplicação de efeitos visuais, tais como, estabilização e movimento de câmara. Segundo, correção de cor e, em terceiro lugar, colorização. Relativamente à colorização, todo o meu trabalho neste campo foi apenas seguir as indicações da Diretora de Fotografia e por isso, abordarei mais abaixo, apenas a parte técnica. Quanto aos efeitos visuais e correção de cor, ficou a meu cargo pelo que explicarei, mais adiante a parte teórica.

< **Palavras Chave:** Operador de Câmara, Edição, Colorização, Pós-Produção >

Lista de Figuras

Figura 1- Cena 4 - Testes Repérage	18
Figura 2- Cena 4 Final	18
Figura 3 - último Fotograma da cena 7	19
Figura 4- 1º Fotograma da cena 7	19
Figura 5 - Fotograma da Repérage	19
Figura 6 - Fotograma da Repérage	20
Figura 7 - Fotograma da cena 8	20
Figura 8 - Fotograma da Repérage	20
Figura 9 - Fotograma da cena 8	21
Figura 10 - Fotograma de Repérage	21
Figura 11 - Fotograma da cena 8	21
Figura 12 - Fotograma da Repérage	21
Figura 13 - Fotograma da cena 12	22
Figura 14 - Fotograma da cena 12	22
Figura 15 - Testes das lentes Xeen vs PL	23
Figura 16 - Testes das lentes Xeen vs PL	23
Figura 17 – Fotograma da cena 1, pós-produzido	26
Figura 18 – Fotograma da cena 1, não pós-produzida	26
Figura 19 - Fotograma da cena 2	27
Figura 20 - Fotograma da cena 2	28
Figura 21 - Fotograma da cena 2	29
Figura 22 - Fotografia das rodagens (making off)	30
Figura 23 - Fotograma da cena 4	30
Figura 24 - Fotograma da cena 4	31
Figura 25 - sequência de fotogramas do plano sequência da cena 5 (primeiro shoot)	32
Figura 26 - Fotograma da cena 5 (primeiro shoot)	32
Figura 27 - Fotogramas da cena 5 (re-shoot)	33
Figura 28 - Sequência de fotogramas da cena 5 (momento de rotação da câmara)	33
Figura 29 - Fotograma da cena 7 (plano excluído)	34
Figura 30 - Fotograma da cena 7 (plano excluído)	34
Figura 31 Fotograma da cena 7 (dentro da fonte)	35
Figura 32 Fotograma da cena 7 (plano zenithal da mala)	35
Figura 33 - Fotograma da cena 7 (mala debaixo de água)	36

Figura 34 Sequência de Fotogramas da cena 8	37
Figura 35 - Fotograma da cena 8 (close-up de jaime).....	37
Figura 36 - Fotograma da cena 8	37
Figura 37 - Fotograma da cena 8 (Jaime tenta abrir a mala)	38
Figura 38 - Fotograma da cena 8	38
Figura 39 - Fotograma da cena 11 (carro)	39
Figura 40 - Fotograma do take cortado da cena 8 (motion blur).....	40
Figura 41 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)	41
Figura 42 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)	42
Figura 43 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)	42
Figura 44 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)	42
Figura 45 - Fotograma da cena 12 (momento de rotação)	42
Figura 46 - Diagrama da movimentação sequencial da câmara	43
Figura 47 - cena 12 - primeiro momento de enquadramento	43
Figura 48 - cena 12 - segundo momento de enquadramento	44
Figura 49 - cena 12 - terceiro momento de enquadramento	45
Figura 50 - cena 12 - quarto momento de enquadramento	45
Figura 51 - cena 12 - quinto momento de enquadramento	46
Figura 52 - cena 12 - sexto momento de enquadramento	46
Figura 53 - cena 12 - sétimo momento de enquadramento	47
Figura 54 - printscreen do logging feito pela equipa de som	50
Figura 55 - Printscreen Adobe Premiere Pro - workflow - 2 timelines	51
Figura 56 - a enorme quantidade de faixas de áudio, tornavam toda a edição complexa	54
Figura 57 - Printscreen edição da primeira cena (primeiro corte)	55
Figura 58 - - Printscreen edição da primeira cena (segundo corte)	55
Figura 59 - Fotograma de "The Assassination of Jessie James"	56
Figura 60 - Fotograma de Dentro cena 1	56
Figura 61- Sequência de fotogramas da cena 1 de Dentro	56
Figura 62 - exemplo de corte invisível em Dentro	57
Figura 63 - Exemplo de um smash cut entre cenas de Dentro	57
Figura 64 - Exemplo de um J cut aplicado em Dentro	58
Figura 65 - Experiencia de edição com um Cut-away em Dentro	58
Figura 66 - transição entre cenas	59
Figura 67 - Cena 3 de Dentro, eliminada da versão final	60

Figura 68 - Sequência de Fotogramas da cena 6 (primeiro corte)	60
Figura 69 - Fotogramas da cena 6 (corte final)	61
Figura 70 - Exemplo do cross cut em dentro - Cena 6	62
Figura 71 - Exemplo de um Establishing Shot em Dentro	63
Figura 72 - J cut no momento de transição de cenas	63
Figura 73 - excerto do guião que foi removida por questões narrativas	64
Figura 74 - Printscreen da cena 8 muito mais pequena	66
Figura 75 - excerto de diálogo removido da cena	66
Figura 76 - Enxerto de diálogo que foi removido	67
Figura 77 - Transição entre a cena 7 e 8.....	68
Figura 78 - Comparação entre a cena 8 e a cena 1.....	69
Figura 79 - Print screen da timeline da cena 8	70
Figura 80 - Dialgo removido	70
Figura 81 - J cut em Dentro	71
Figura 82 - excerto removido	72
Figura 83 - Fotograma da cena 9.....	72
Figura 84 - Extensão do plano do carro em Dentro.....	73
Figura 85 - Fotograma de Dentro – Cena 12	74
Figura 86 - Excerto da cena 13 Removido	75
Figura 87 - Sequencia do excerto de cena que foi removido.....	75
Figura 88 - Plano original.....	76
Figura 89 - Plano reenquadrado com crop	76
Figura 90 - Plano reenquadrado com crop	76
Figura 91 - Plano original.....	76
Figura 92 - Corte entre dois planos da cena 8	77
Figura 93 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção	81
Figura 94 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção cena1	82
Figura 95 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção cena 1	83
Figura 96 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção	83
Figura 97 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção	84
Figura 98 - Plano sem Edição.....	85
Figura 99 - Plano com correção básica	85
Figura 100 - Plano com tratamento de Skin tone	86
Figura 101 - Plano sem tratamento de Skin tone	86

Figura 102 - Tonalidade do plano	87
Figura 103- suavizar nuvens	87
Figura 104 - Máscara Oval	88
Figura 105 - off set de máscara	89
Figura 106 - Resultado Final do Plano da cena 1	90
Figura 107 - máscara sol.....	89
Figura 108 - máscara e tracking.....	91
Figura 109 Skin tone.....	91
Figura 110 - vinheta e tonalidade.....	92
Figura 111 - Resultado Final da correção de cor na cena 4	92

Glossário

Acting – Termos para descrever a representação do Ator

Apple proRes 422 e Apple proRes 4444 – Formato de Compressão de vídeo muito usado a nível profissional.

Bitrate – taxa de bits a cada segundo de um ficheiro de vídeo.

Clipar – Termo usado no cinema quando a imagem esta sobre exposta.

Codec - codificador/decodificador, dispositivo de hardware ou software que codifica/decodifica sinais

Colorgrading – Termo usado para a Colorização.

Crop - O corte é a remoção de áreas externas indesejadas de uma imagem fotográfica ou ilustrada. O processo consiste geralmente na remoção de algumas das áreas periféricas de uma imagem para remover.

DataCenter- Armazenamento

Flicker - Cintilação

Footages – Imagens de vídeo

Gimbal – Estabilizador de câmara

Kelvin - Unidade de medida da temperatura de cor

Lens Flare's - é uma aberração ótica causada pela dispersão da luz que entra na lente através das suas extremidades

Letterbox - Torna o *aspect ratio* de um filme, mais *widescreen*

Logging – Anotação dos melhores takes

Matte box – É um acessório de câmara muito importante utilizado na extremidade da lente para bloquear as luzes indesejáveis.

NITs – Unidade de medida de Luminância

Panning, Movimento de câmara sobre o seu próprio eixo.

Proxys – cópia do ficheiro original com menor qualidade.

RAW – Ficheiro sem compressão.

Shutter Angle – Angulo do obturador

Tracking – Algo que segue o elemento que quisermos (por exemplo uma máscara)

Workflow – Fluxo de trabalho

Workspace – Ambiente de trabalho

Zenital - Relação de verticalidade entre um ponto sobre uma superfície e um ponto no espaço.

Índice

1 - Introdução	13
1.1- Objetivos e Motivação	13
2 - Projeto “DENTRO”	14
2.1 - Sinopse	14
2.2 - Informação técnica	15
2.3 - Equipa do projeto	15
2.3.1 - Equipa técnica	15
2.3.2 - Atores Personagens	15
2.4 - Cronograma Geral	16
3 - Operador de Câmara e composição	17
3.1 – Introdução	17
3.2 – Pesquisa e ensaios técnicos	17
3.2.1 - Pesquisa de composição	17
3.2.2 - Repérage	17
3.4 Aspetos Técnicos	22
3.4.1 - Resolução e Compressão	22
3.4.2 - Lentes e escolha de lentes	22
3.4.3 – Material	23
3.4.4 – Armazenamento	24
3.4.5 - Focagem	25
3.6 – Rodagem	25
3.7 - Conclusão	47
4 - Pós-produção	48
4.1 – Introdução	48
4.2 – Preparação técnica	48
4.2.1- Adobe Premiere Pro	48
4.2.2- Pc e problemas e Software	48
4.2.3 - Proxys	49
4.2.4 - Logging	49
4.2.5 - Sincronização de áudio	49
4.3 Edição de vídeo	50
4.3.1 – Introdução	50
4.3.2 - Workflow Processo de montagem	51
4.3.3 - Estrutura narrativa	52
4.4.4 - Primeiro corte	53

4.4.5 - Segundo corte	54
4.4.6 - Corte Final	75
4.4.7 – Conclusão	77
4.2 – Correção de cor	78
4.2.1 - Introdução	78
4.2.2 - Calibração do Monitor	78
4.2.3 - Davinci Resolve	78
4.2.5 - Log Gamma e Conversão de Log Gamma para Rec 709	79
4.2.7 - Tratamento Geral	80
4.2.8 – Colorização	82
4.2.9 - Conclusão correção de cor	93
5- Conclusão	94
6 – Bibliografia	95
7 - Filmografia:	96

1 - Introdução

No primeiro dia de aulas, foi-nos explicado pelo Professor Doutor Carlos Ruiz, todo o processo de estruturação e criação do nosso projeto final. Uma vez que éramos uma turma pequena, foi-nos proposto que o melhor seria produzirmos apenas uma curta-metragem ou, se alguém estivesse interessado, uma curta-metragem e um documentário, pois seria muito complicado, com um grupo tão pequeno, produzir duas curtas-metragens.

Decidiu-se pela primeira hipótese e após a apresentação de três guiões para votação e escolha, e após duas reuniões para análise dos mesmos, no final a escolha recaiu, por unanimidade, no guião do Realizador João Faria, com o título “DENTRO”.

Ao definirmos os cargos de cada elemento do grupo, e como desde o início manifestei interesse em ser “Operador de Câmara”, pois sempre foi um dos meus objetivos, foi pacífico dentro do grupo ser-me atribuído este cargo. Entretanto, na nossa turma, não havia ninguém com interesse para fazer Edição de Vídeo. Como eu já tinha alguma experiência nesta área e que também me despertava muito interesse, decidi, em reunião de grupo, assumir esse cargo, cumulativamente.

Fiquei então responsável pela Operação de Câmara e Edição de Vídeo. No entanto, já depois das rodagens, e enquanto trabalhava na Edição, a Diretora de Fotografia, que no início tinha ficado com o cargo de Pós-produção, abordou-me, em reunião com toda a equipa, para ver se eu podia assumir também a responsabilidade de Pós-Produção. Inicialmente fiquei um pouco reticente, visto que já tinha dois cargos de grande responsabilidade e com um enorme peso e carga de trabalho, mas como gosto de desafios, e no pressuposto de que se tratava de colmatar uma necessidade da equipa, aceitei, em concordância com todo o grupo, assumir esse cargo, também.

Por uma questão de método e para facilitar a sua exposição e entendimento, vou desenvolver o meu relatório dividindo-o em quatro partes distintas: 1- Pré-produção, 2- Operação de Câmara, 3- Edição, 4- Pós-produção.

Relativamente à pré-produção, participei em diversas reuniões com o Realizador no sentido de perceber as exigências do projeto e que testes devia começar por fazer. Não tendo uma função específica neste caso, mantive-me sempre ativo e disponível no acompanhamento e colaboração nas diversas tarefas que iam surgindo, tendo criado, nomeadamente, o design das rifas para angariação de fundos. Embora seja do senso comum que um certo distanciamento do Editor em relação à pré-produção pode ser saudável, para se sentir mais liberto, menos engagé aquando da edição, como também tinha a tarefa de Operador de Câmara, não havia forma de me desligar do nascer e sentir crescer toda a curta-metragem até à fase de edição.

1.1 - Objetivos e Motivação

O objetivo principal era conseguir criar uma curta-metragem com uma história concisa e com um significado atual, tentando reproduzir através dela uma faceta da vida social, num determinado contexto e com todos os problemas e vicissitudes a ela inerentes. Tentar ainda contar uma história que pudesse deixar no espectador sempre a possibilidade de uma segunda

leitura e que no fim pudéssemos olhar para o produto final e nos revíssemos em cada momento de emoção e espírito de equipa que o trabalho em conjunto produziu.

Por muito grande que seja a motivação inicial de um qualquer projeto, ela torna-se mais verdadeira e mais genuína se acontecer num crescendo. Efetivamente era já de sonho quando no nosso horizonte se vislumbra a perspectiva de, em conjunto, produzirmos uma curta-metragem que seria um marco indelével no início das nossas vidas ligadas ao cinema. O projeto foi-se tornando mais ambicioso e mostrando mais aliciante à medida que ele avançava e nos sentíamos cada vez mais envolvidos em experiências novas, em novos desafios e aprendizagens, percebendo que aprendíamos a errar e a superar os nossos erros e sentíamos que a entrega, a dedicação e o envolvimento cresciam com o tempo, com a experiência e com a interajuda até atingir os limites do prazer.

2 - Projeto “DENTRO”

2.1 - Sinopse

“DENTRO” é um projeto que aborda alguns tópicos relevantes e particularmente significativos da vida da juventude atual. Embora, aparentemente, e numa leitura mais superficial, o filme pretenda mostrar as vivências de um grupo de amigos na noite de uma grande metrópole, neste caso, a cidade do Porto, numa segunda leitura sobressaem, simbolicamente, mas com todo o seu realismo, as relações sociais de jovens adultos necessitando descarregar as suas angústias, os seus defeitos e frustrações sobre (neste caso o objeto “mala”) tentando talvez, num processo de catarse, aplacar lutas e convulsões interiores, não o conseguido no filme, como, porventura, não se consegue na vida. As frustrações são o outro lado do sucesso, que também na vida caminham alternadamente, lado a lado, numa luta interior, numa permanente dialética em que toda a vida eternamente se desenrola.

Andreia, Rodrigo, Jaime e Paulo são quatro amigos cujas vidas não correm tal como queriam. Numa saída à noite, aparentemente normal, encontram uma mala misteriosa que não conseguem abrir. Nela projetam a possibilidade de que contenha algo valioso, mas aquilo que ao início parece estranho e misterioso, vai ficando cada vez mais frustrante e desesperante à medida que as suas tentativas em abri-la vão falhando. Durante a noite conhecem uma estudante de Erasmus chamada Julie que causa uma pequena disputa de poder sobre quem a vai conquistar e acaba por catapultar os desentendimentos entre os amigos para algo que traz emoções escondidas e animosidades até então desconhecidas.

Quando a tensão entre eles se torna insustentável, e a sua amizade parece algo do passado, a mala perde-se no rio deixando os quatro amigos sem nada.

O filme vive muito da interação dos personagens e do movimento e fluidez com que é filmado, oferecendo dinâmica do ponto de vista visual aliada à história, criando uma sensação de proximidade com a ação e os personagens. Com isto o filme toma um aspeto quase documental na maneira como apresenta a ação e ajuda a tornar o que acontece e os personagens mais reais.

O intuito deste filme é contar uma história de jovens, com temas simbólicos que inseridos numa perspectiva jovem e regional do Porto, retratam realidades e situações identificáveis num cenário credível, misturado com tons de fantástico e absurdo.

2.2 - Informação técnica

Portugal | Drama | Digital | 13 min. | Português | Cor | 16:9 | UHD

2.3 - Equipa do projeto

2.3.1 - Equipa técnica

- Realização – João Faria
- Produção – Catarina Gama Rocha
- Direção de Fotografia – Sílvia Sanahuja
- Direção de Arte – Filipa Vasconcelos
- Operação de Câmara/ Montagem Vídeo/Pós-Produção – João Pereira
- Correção de Cor – João Pereira
- Direção de Som – Rodrigo Fernandes
- Captação de Som – Rodrigo Fernandes
- Assistente Captação de Som – João Silva
- Assistente Realização – Marco Pereira
- 2º Assistente Realização – Rafaela Guimarães
- Assistente Produção – Sara Vasconcelos
- 2º Assistente Produção – Maria João Ferreira
- Assistente Direção Fotografia – Jorge Pinto
- Maquilhagem – Alzira Pereira
- Cabelos – Eduardo Cardoso
- Assistente Câmara – Tiago Cruz
- 2º Assistente Câmara- João Ramalho
- Design e Assistência – João Sousa
- Assistência – Leandro Castro
- Assistência – Tiago Xavier

2.3.2 - Atores Personagens

- Paulo – Afonso Alves

- Jaime – Alexandre Calçada
- Rodrigo – Fábio Costa
- Andreia – Leonor Rolla
- Julie – Ana Paiva

2.4 - Cronograma Geral

Pré-Produção

- Escrita do Guião: setembro
- Seleção do Projeto para Realizar: outubro
- Divisão da equipa por funções: novembro
- Desenvolvimento do Guião: outubro a janeiro
- Divulgação Castings: 5 – 17 janeiro
- Castings: 17 – 21 Janeiro / Recall casting – 22 Janeiro
- Seleção de Atores: 23 janeiro
- Repérage: novembro a janeiro
- Ensaios Cénicos: a partir de 14 janeiro
- Produção (Organização e supervisão de todos os departamentos técnicos): novembro a fevereiro
- Ensaios com os Atores: 5 – 10 fevereiro
- Ensaio geral: 18 fevereiro

Produção

- Rodagem: 19 - 20 e 25 – 28 fevereiro
- Dias de Contingência: 1 e 2 março

Pós-Produção

- Montagem vídeo e som: março a maio
- Correção de Cor: maio
- Entrega da Curta-Metragem: junho
- Divulgação dos Cartazes de estreia: maio
- Exibição no Anomalias Urbanas: junho

3 - Operador de Câmara e composição

3.1 – Introdução

Operador de câmara foi uma grande, grande tarefa que tive neste projeto. Ainda muito antes das rodagens, procedi a inúmeros testes e várias reuniões com o Realizador e com a Diretora de Fotografia para discutirmos todo o material necessário, e que filmes eles tinham como influência para eu poder também estar um pouco dentro do que era pretendido.

Nos próximos tópicos que irei abordar todo o meu processo de trabalho na função de Operador de câmara.

Para isso estruturei este tópico da seguinte forma: pesquisa e ensaios técnicos, onde abordarei a realização de todos os testes que foram necessários; - aspetos técnicos, onde abordarei toda a área técnica que teve que ser decidida e escolhida por mim. E, por fim, a Rodagem, onde irei explicar os principais problemas, dificuldades e todo o meu processo durante a Rodagem, organizado por Cenas.

3.2 – Pesquisa e ensaios técnicos

3.2.1 - Pesquisa de composição

Antes de começar a estudar todos os movimentos de câmara que irei abordar no tópico de Repérage, abaixo, foi necessário entender e estudar as referências Visuais do Realizador.

Uma das suas referências foi o Filme “Vitoria”, devido ao carisma urbano e noturno do próprio filme e também ao facto de ser um filme com um *plano* sequência, o que, na opinião do realizador, provoca uma envolvimento enorme no espectador. Apesar deste filme se basear apenas em um único *plano* contínuo, não era esta a ideia do Realizador, mas sim criar momentos mais envolventes onde a narrativa o justificasse.

Sem dúvida o Filme “Vitoria” foi onde mais estudamos em termos de movimentação de câmara.

Outro filme onde o Realizador teve algumas referências, mas este mais a nível de enquadramento, foi o filme “Era uma vez na América” de Sérgio Leone.

Foi com estas referências que ao estudar, durante a *Repérage* a movimentação de câmara e enquadramento, tivemos em conta, como irei detalhadamente explicar e justificar no tópico *Repérage*.

3.2.2 - Repérage

Apesar de toda a *Location Scouting* não ter sido feita por mim, após o Realizador, Diretora de Fotografia e Diretora de Arte terem feito a escolha dos locais, fizemos uma reunião

conjunta para começarmos a discutir eventuais problemas dos locais e os movimentos de câmara, consoante a necessidade narrativa. Para isso fizemos visitas a esses mesmos locais para poder, de uma forma o mais precisa possível, perceber como tudo iria acontecer.

Neste tópico irei abordar alguns dos movimentos de câmara estudados nesta fase, justificando-os perante a narrativa e as referências que o Realizador e Diretora de fotografia queriam, abordando também as problemáticas inerentes a esses mesmos movimentos que, como Operador de Câmara, teria de solucionar.

É de facto curioso constatar que muitos dos testes, feitos nesta fase, se revelam semelhantes ao resultado final, como podemos ver na *figura. 4* fotogramas da *Repérage* e *figura 2*, fotogramas da curta-metragem “Dentro”. Torna-se assim inquestionável a sua importância pois, e como explicarei ainda neste tópico, mais abaixo, eles foram imprescindíveis para que no momento das Rodagens tudo fluísse de uma maneira correta e sem imprevistos.

Cena Mirita - Reperage



Figura 1- Cena 4 - Testes Repérage

Cena Mirita Final:

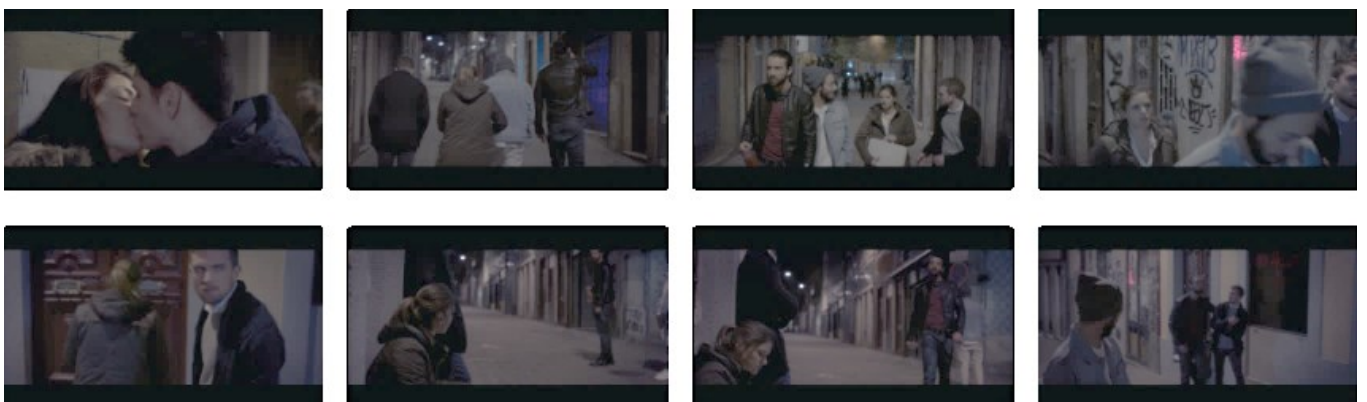


Figura 2- Cena 4 Final

Cena 7 – Fonte dos Leões

Uma das movimentações estudadas nesta cena foi a movimentação feita neste *shot*, para que a fonte fosse revelada e, de uma forma subtil, o espectador fosse levado a entender o porquê de Rodrigo se ter lembrado de mergulhar a mala.

Como podemos ver na *figura. 4* o início do *shot*, e na *figura. 3* o final do mesmo, vemos a movimentação feita para enquadrar o personagem com a fonte no seu *background*, criando assim uma ligação para o que ele diz. “Vamos mergulhar a mala”



Figura 4- 1º Fotograma da cena 7

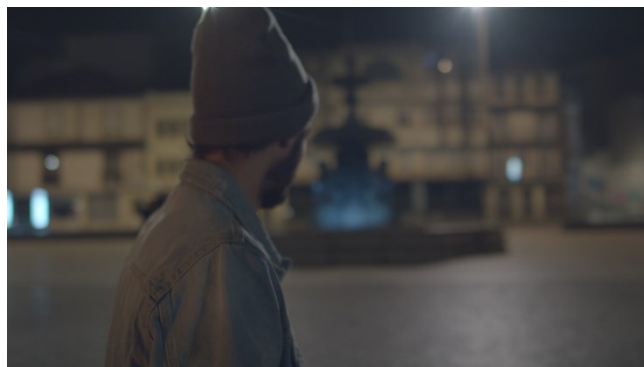


Figura 3 - último Fotograma da cena 7

Como podemos ver na *figura. 5*, abaixo, proveniente do teste de *Repérage*, a sua semelhança com a cena final é óbvia.



Figura 5 - Fotograma da Repérage

Quando fazíamos os testes deste último plano desta cena, surgiu a ideia de poder fazer um plano debaixo de água, acompanhando a mala a “mergulhar” dentro da água dando assim um cariz surreal e misterioso, importante para a narrativa que assenta, desde o início, num enigma. Apesar de todos termos concordado que seria uma boa ideia, obviamente que surgiu a dúvida sobre a sua possível execução, uma vez que nenhuma das máquinas era à prova de água. E também sabia que qualquer máquina a que conseguíssemos ter acesso, que fosse à prova de água, não teria a mesma qualidade de imagem, podendo isso constituir um problema.

Cena 8 – Jardim das Virtudes

Foram muitas as horas passadas nos locais das rodagens a estudar os movimentos de câmara, enquadramentos e até mesmo tipos de iluminação que seria necessário.

Este enquadramento “*over the shoulder*” picado com o Personagem Jaime e ao fundo os dois personagens Julie e Rodrigo a falar *figura 6* e *figura 7*, foi testado para perceber o seu potencial narrativo. Esta posição elevada de Jaime perante os dois personagens, eleva a sua importância perante a situação, mostrando-se uma possível ameaça para os mesmos.



Figura 6 - Fotografia da Repérage

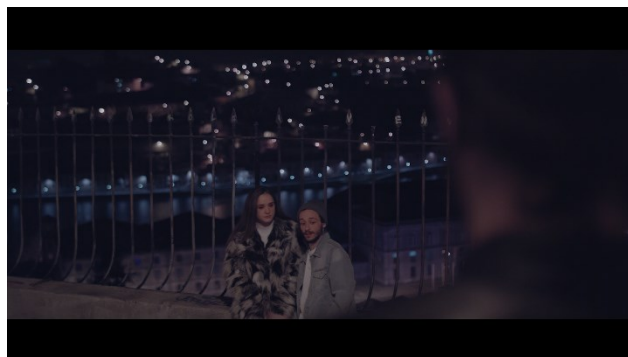


Figura 7 - Fotografia da cena 8

Testámos também uma variedade enorme de planos e de enquadramentos, como por exemplo este que mostra a *figura 8*. A nível narrativo era coerente e até poderoso, mas foi descartado pela Diretora de Fotografia, pois o *background* do local tinha demasiado lixo visual que era impossível remover e, por isso, foi descartado no momento das Rodagens.



Figura 8 - Fotografia da Repérage

A movimentação e enquadramento do momento final da cena, quando todos “abandonam” Jaime, também foi testado para que no momento em que Rodrigo se despede de Julie, Jaime fique enquadrado com eles, como podemos ver na *figura 9*, abaixo, acentuando o facto de ele estar a observá-los. Tal como o plano acima da *figura 7*.

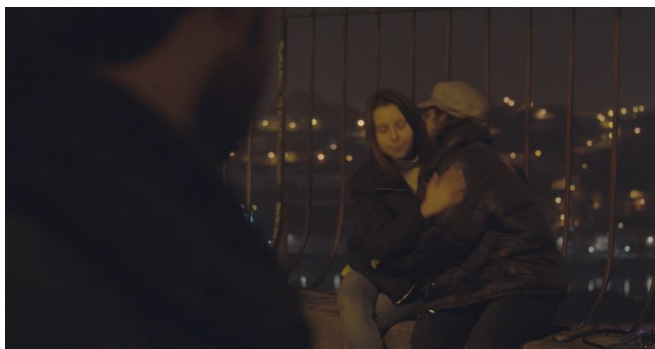


Figura 10 - Fotograma de Repérage

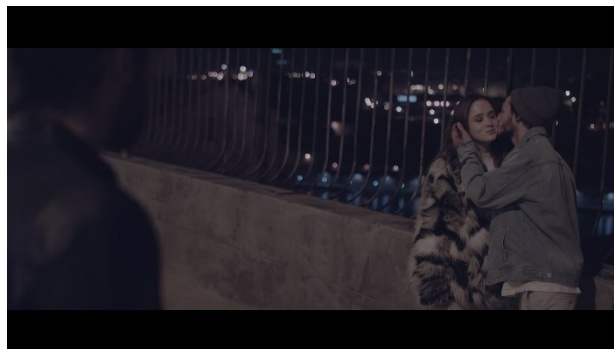


Figura 9 - Fotograma da cena 8

Este exemplo abaixo descrito pela *figura 12* e *figura 11*, mostram o quanto é importante a *Repérage*, pois o facto de nas rodagens termos feito este plano em *close-up* e não em um plano médio como na *Repérage*, deve-se ao facto de que em reunião com a Diretora de Fotografia e Realizador, analisando os testes feitos na *Repérage*, ficar claro que, narrativamente, o *close-up*, tem um poder muito maior ao mostrar a carga emocional de Jaime no momento em que todos o abandonam.

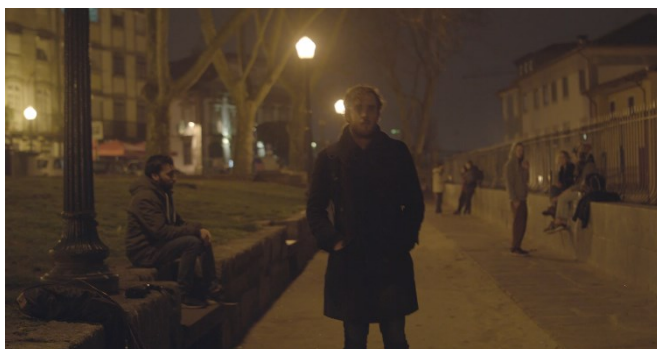


Figura 12 - Fotograma da Repérage



Figura 11 - Fotograma da cena 8

Cena 12 – Jardim do Morro

Na cena 12, queríamos envolver o máximo possível o espectador na tensão que estava a acontecer entre os 4 amigos. Por isso decidimos entre o Realizador e Diretora de Fotografia, que aqui tudo seria gravado com a câmara à mão, e em um plano sequência, isto para que de certo modo, através do movimento de câmara, incerto e repentino, enquadrando cada personagem que estava a falar sem um corte, daria ao espectador a sensação que estaria presente no local, como se a câmara fosse o seu olhar. Criando assim todo um momento de *build-up* da tensão no espectador, para que a cena seguinte funcionasse como um clímax da curta-metragem.

Os movimentos bruscos, como podemos ver na *figura 14*, são, na minha opinião, uma forma de fazer com que o espectador estivesse no local e a sua cabeça estivesse a mover-se para cada personagem, à medida que ele fala. A meu ver, este tipo de movimentação envolve o espectador e cria uma certa ansiedade ao sentir-se envolvido na tensão da cena.



Figura 14 - Fotograma da cena 12



Figura 13 - Fotograma da cena 12

3.4 Aspetos Técnicos

3.4.1 - Resolução e Compressão

Sabíamos também, desde o início, que uma máquina deste género produz ficheiros extremamente pesados e grandes. Na tentativa de otimizar a relação espaço/qualidade de imagem, ponderei, inicialmente, usar a máquina na resolução 2k. No entanto, após alguns testes, rapidamente cheguei à conclusão que esta máquina, ao gravar em resoluções não nativas do sensor, entrava em modo “*window sensor*” fazendo com que ela, para gravar em resoluções mais baixas, não usasse todo o tamanho do seu sensor. E como consequência iríamos, por um lado, perder algum detalhe e, por outro, e mais importante ainda, é que as lentes que iríamos usar iriam ser afetadas pelo que se chama de *crop factor*, o que faria com que as lentes fossem, todas elas, aumentar a sua distância focal.

Também realizei diversos testes para determinar qual a compressão que iria usar. O ideal seria gravar em RAW, isto faria com que tivéssemos toda a informação do sensor gravada no ficheiro, mas ao realizar alguns testes isto revelou-se impraticável, visto que os ficheiros RAW são extremamente grandes (pois não têm qualquer compressão), e também são extremamente pesados, o que tornaria a sua edição e pós-produção impossível, uma vez que o computador da Católica, de que dispúnhamos para editar, não tinha capacidade de processamento suficiente.

Assim, parecia mais sensato usar a compressão *Apple proRes 422*, que já tinha sido usada nas produções anteriores. No entanto, após realizar vários testes, principalmente no escuro, conclui que a compressão *Apple proRes 422* podia comprometer um pouco uma possível pós-produção. Considerando todos estes pressupostos, optei por gravar em *Apple proRes 444*, conseguindo, assim, que os ficheiros ficassem substancialmente maiores e, embora tivéssemos de ter um maior *datacenter*, permitia-nos ter muito mais informação guardada dentro do ficheiro, que poderia ser extremamente útil para a pós-produção, como, aliás veio a acontecer.

3.4.2 - Lentes e escolha de lentes

Foram diversos os testes que realizei, sendo um dos mais importantes o da escolha das lentes que iríamos usar.

A Universidade tinha adquirido um adaptador para esta máquina, que permitia montar lentes PL, em vez das lentes EF, que vêm, por predefinição. Isto alargou-nos um pouco a possibilidade de escolha entre as lentes *XEEN* de cinema e as lentes PL da Sony com lentes *Carlssinze*.

Posto isso, realizei inúmeros testes, com as duas lentes, e elaborei um pequeno relatório para apresentar ao Realizador e à Diretora de Fotografia para que pudessem escolher as lentes gostavam mais. Tanto umas como outras eram excelentes, mas, claro, umas tinham umas vantagens e as outras tinham outras.

Uma das principais razões pela qual escolhemos as lentes *XEEN* foi pelo facto de estas lentes serem extremamente “*sharp*” em situações de f-stops baixos. Visto que praticamente toda a curta iria ser gravada à noite, seria de esperar que fôssemos usar f-stops sempre muito baixo. Por isso, e por minha sugestão, optamos por escolher esse kit de lentes.



Figura 15 - Testes das lentes Xeen vs PL



Figura 16 - Testes das lentes Xeen vs PL

3.4.3 – Material

Como Operador de Câmara deste projeto, marquei várias reuniões com a equipa para que pudessemos debater todos os planos, cena por cena, com o objetivo de perceber qual a complexidade de cada uma e todo o material que seria necessário para a sua execução.

Em conjunto com o Realizador e com a Diretora de Fotografia, chegámos à conclusão que, para certas cenas do filme, seria necessário o uso de um *gimbal*. Como a Universidade não dispunha deste equipamento, tínhamos de tentar alugar um, ao mínimo custo possível. Foi solicitado à Produtora que o conseguisse e de modo a que pudessemos tê-lo antes de iniciar as rodagens para termos oportunidade de fazer alguns testes.

Após alguma investigação na internet, soube que apenas alguns *Gimbal's* conseguiam suportar o peso de uma *Blackmagic Mini Ursa Pro*. Na dúvida se conseguiríamos um *Gimbal* que respondesse às nossas necessidades, comecei a tentar arranjar uma solução alternativa, realizando alguns testes com um “*shoulder rig*” simulando o movimento de câmara que seria necessário para algumas das cenas, o que após algumas experiências, e mesmo tentando pós-produzir com software de estabilização, não se revelou viável.

Depois de uma reunião com toda a equipa, procedemos a algumas alterações no guião e nos movimentos de câmara para que, caso não conseguíssemos o *gimbal*, pudessemos ter uma alternativa aceitável.

No fim tivemos sorte, já que o Realizador encontrou uma empresa que nos conseguiu ceder um *gimbal* por um custo reduzido e que, depois de alguma investigação, nos pareceu capaz de suportar o peso da câmara e que nos foi entregue um mês antes das rodagens, tendo-nos permitido levar a cabo alguns testes prévios.

O uso do *gimbal* trazia-nos, no entanto, mais um outro problema. Era só mais um e que, necessariamente, teríamos de ultrapassar também. Uma vez que eu não poderia mexer na máquina durante a sua utilização, não poderia ser eu a fazer o foco. Seria preciso, para esses momentos, um *Follow Focus wireless* para que alguém pudesse focar à distância e sem tocar na câmara.

No sentido de agilizar a resolução do problema, fiz uma pequena pesquisa pela internet para perceber onde e em que condições poderíamos alugar este equipamento, tendo descoberto uma empresa em Lisboa que no-lo alugava em condições muito vantajosas. Encaminhámos essa informação para a Produtora para que tratasse do aspeto burocrático e o próprio Realizador disponibilizou-se para ir buscar o equipamento.

3.4.4 – Armazenamento

Em câmara

A câmara vinha equipada com 2 cartões *C-Fast* de 256Gb, cada. Apesar de parecer muito, ao trabalhar com estas resoluções de 4.6k e com compressão *Apple proRes 4444*, tornou-se insuficiente. Cada cartão apenas dava aproximadamente para 25min de gravações. As elevadas quantidades de informação, fez com que, muitas vezes, tivéssemos que descarregar cartões durante as gravações que, como no cronograma acima, se prolongavam das 18 horas da tarde até as 7 horas da manhã.

Apesar de erradamente, mas por falta de meios, ter de ser eu a ficar responsável por todas as cópias dos cartões, tive, muitas vezes durante a hora de jantar da equipa, que me deslocar a casa copiar os cartões, para garantir que durante a rodagens nunca ficassemos sem espaço.

Em Discos Rígidos

Armazenar tanta informação começou por ser quase preocupante, pois quase todos os dias de gravações tínhamos de guardar mais de 500 Gb de informação, e que devíamos duplicar por uma questão de maior segurança.

No Início, ainda antes das rodagens, fiz alguns cálculos através de uma aplicação mobile muito útil, chamada *Aja DataCalc*. Esta aplicação ajuda a calcular os *Gbytes* ou *Tbytes*, neste caso, de espaço que cada *codec* de vídeo produz. Apenas introduzi o *codec* em que ia gravar, neste caso o *Apple ProRes 4444* a resolução de 4.6K, o número de faixas de áudio e, automaticamente, a aplicação calcula por cada minuto a quantidade.

O meu cálculo inicial, a dar uma margem para dar 5 takes por plano, deu-me um total de 5Tbytes de informação.

Por isso preparei 4 discos de 3 Tb, isto para poder ter sempre um backup de cada disco.

3.4.5 - Focagem

Um dos problemas ao usar “*F/Stops*” baixos é o facto de que quanto menor for o “*F Stop*”, menos profundidade de campo temos, dificultando substancialmente a focagem, pois temos menos distância focada. Isto criou também algumas dificuldades, visto que apenas teria ajuda (Assistente de foco) de focagem, quando usávamos o “*Gimbal*.” Focagem com “*Follow Focus Wireless*” Por isso, além de o processo de enquadramento, tinha também que estar sempre atento ao foco, principalmente em *shots* em que os personagens se moviam, ou nos que havia movimentação de câmara.

Um dos *shots* mais complicados de gravar a nível de foco, foi a cena 12, em que o Realizador queria um plano sequência de toda a cena. Então eu teria que, além de ter sempre cada personagem enquadrada no plano, no momento certo das suas deixas, a minha movimentação também tinha de ser ajustada em função do desenrolar da cena e do enquadramento da ação.

Sem dúvida, este *shot* foi dos mais complicados a nível de Foco, pois era impossível prever rigorosamente a movimentação dos personagens, tendo por isso que, em segundos, tentar compensar essas pequenas movimentações, ajustando o enquadramento e o foco ao mesmo tempo, e o mais rapidamente possível.

Apesar disso, talvez tenha sido dos *shots* que me tenha dado mais gozo fazer, pois representou um enorme desafio.

3.6 – Rodagem

Neste tópico irei abordar todo o meu processo de trabalho durante as Rodagens.

De uma forma organizada por cenas, referirei as dificuldades e os problemas encontrados nos diferentes dias e nas diferentes cenas.

CENA 1 – Personagem Jaime apanha a mala perdida

Esta primeira cena da curta-metragem “Dentro” exhibe pela primeira vez o personagem Jaime, que está olhando para algo que está um pouco além, parecendo prender-lhe a atenção. Depois de uma indecisão que dura alguns segundos, toma uma atitude e avança, pegando numa mala que está abandonada na borda da praia.

O objetivo desta cena era criar um certo enigma inicial, mostrando o personagem a olhar para algo através de um *Close-up* e de um *Wide-Shot* e por fim revelar o objeto para o qual ele estava a olhar.

Era uma cena de uma composição simples, apesar de que, a nível técnico, requeria alguns “truques” para que pudesse ser bem realizada. Principalmente o *shot* em que gravámos contra a luz do sol *figura 18*. É um *shot* que exige um elevado nível de cuidado aquando da gravação, pois o sol é uma fonte de luz extremamente brilhante, e é aqui que entra a importância de saber “Expor”. Como podemos ver na figura abaixo, o *background* do nosso personagem está completamente iluminado pela luz solar. Apesar de em todas as situações fazer uso do

histograma para poder expor de uma forma correta, neste caso específico era de extrema importância saber como ler o histograma corretamente e assim configurar a máquina para que o *shot* não ficasse em sobre exposição.

Quando configurei a máquina para este *shot*, tive em conta que tinha de deixar o *shot* exposto para os *lowlights*, sendo o céu o *highlight* e o nosso personagem o *lowlight*.

Apesar de toda a curta-metragem ter sido gravada com uma compressão *Apple ProRes 4444*, como refiro neste relatório, este *shot* específico foi gravado, por minha decisão, em RAW. Isto para que pudesse ter o máximo de informação no ficheiro, aproveitando todo o potencial da gama dinâmica desta máquina.

Por essa razão, ao expor neste *shot* em particular, expus para os *lowlights*. Isto é, deixei a imagem com muito mais luz. Isto para que pudesse ter toda a informação e detalhe nos *lowlights*, deixando apenas a menos de 1 stop antes de *clipar* os *Highlights*. Para isto usei o histograma presente na máquina, para poder saber em que ponto poderiam *clipar*.

Em conjunto com a Diretora de Fotografia e o Realizador, acordamos que neste plano específico deveria haver alguma profundidade de campo. Para isso usei a lente 35mm, o que permitia ter essa profundidade de campo com abertura da lente em 5 f/stops. Isto criou de imediato uma necessidade de diminuir a quantidade de luz a entrar na máquina, mesmo com o *shutter angle* de 180°, que seria o ideal para uma gravação em 24 fps, havia demasiada luz. Para isso usei um filtro ND de 2 stops, para cortar o excesso e poder assim ter a profundidade de campo desejada pelo Realizador e Diretor de Fotografia.



Figura 18 – Fotografia da cena 1, não pós-produzida

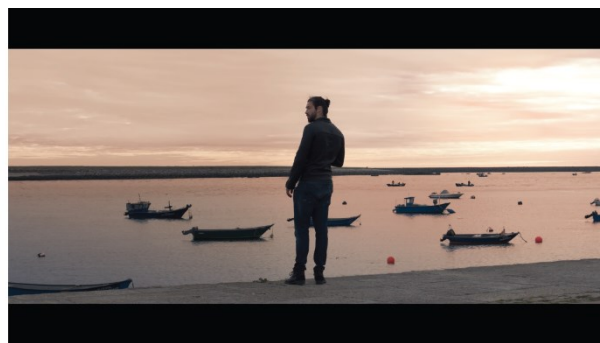


Figura 17 – Fotografia da cena 1, pós-produzido

Na figura acima podemos ver que apesar de na imagem proveniente diretamente da máquina *figura 18*, parecer que todo o céu está queimado e sem informação, depois de pós produzido, podemos ver que toda a informação está lá, *figura 17*, mantendo assim, também, toda a informação nas zonas escuras da imagem, sem a presença de qualquer ruído digital. Se eu tivesse exposto para os *highlight*, o personagem iria ficar apenas em silhueta, sem sequer se conseguir ver o detalhe da sua cara ou roupa, ficando completamente preto.

CENA 2 - Restaurante Cunha – Amigos a jantar

A Cena 2 da curta-metragem “Dentro” começa com os 3 amigos a jantar. Entretanto, chega o personagem Jaime que traz consigo a mala da cena anterior.

O facto de termos todo o local para nós e ainda a circunstância de podermos ter total controlo da iluminação por ser um cenário no interior, tornou a situação muito mais fácil de realizar. Apesar disso, tínhamos um limite de tempo muito curto para as gravações, o que constituía um problema. Para o ultrapassar, coordenei o Assistente de câmara que ficasse responsável por fazer de segundo Operador de câmara.

Usámos a nossa segunda máquina, para tal, montei a lente 85 mm para fazer um plano medio de longe, criando assim curta profundidade de campo, como podemos ver na figura abaixo *fig. 19*. Isto permitia-me fazer um plano mais afastado com a máquina, sem que a outra fosse visível. Enquadrando de acordo com a Direção de fotografia, de forma a manter os 4 amigos apenas na parte lateral da imagem, deixando espaço negativo à sua volta, com o objetivo de tornar mais visível que os amigos são próximos.



Figura 19 - Fotograma da cena 2

Com a câmara principal, gravei de outro angulo com a lente 35mm, como vemos na figura *fig. 20*. Ambas são exatamente o mesmo momento, de ângulos diferentes. Isto permitiu termos uma grande quantidade de planos por *take*.



Figura 20 - Fotograma da cena 2

Foi muito importante seguir esta estratégia pois, dado o tempo limite que tínhamos para usar o espaço, permitiu-nos fazer dois planos em cada *take*, e não só gravar toda a cena em tempo útil, mas ainda beneficiar de uma vasta oferta de planos para, eventualmente, poderem ser usados durante a edição.

Estes não foram os únicos planos que fizemos seguindo a estratégia anterior. Também nos planos de *shot reverse shot*, enquanto os amigos falam, usámos de igual modo as duas máquinas. Todavia, neste caso, nem sempre conseguimos o melhor resultado, devido às condições e exiguidade do espaço, pois, fortuitamente, acabei por aparecer algumas vezes no *shot* da outra máquina, como podemos ver na *fig. 21*, no canto inferior direito. Ainda assim, alguns momentos desses *shots* revelaram-se úteis no momento da edição.



Figura 21 - Fotograma da cena 2

CENA 4 – Rua do Mirita

Esta cena passa-se no suposto caminho para a discoteca. É um momento de conversa entre os amigos, que estão já a preparar-se para a noite. Pelo caminho existe já um certo conflito resultante da relação entre Jaime e Andreia, despoletando uma pequena discussão entre ambos, subtilmente influenciados pela mala.

Este foi, possivelmente, um dos *Shots* mais custosos de se fazer sob o ponto de vista físico, mas cujo resultado final, a meu ver foi positivo, ainda que tenha sido alterado a meio das rodagens.

Quando discutimos as movimentações de câmara com o Realizador e Diretora de Fotografia, a ideia, neste caso, era criar toda a cena em praticamente um plano sequência. Situação que durante a sua rodagem se revelou muito complexa, e as variáveis eram tantas que tornou este plano num dos mais difíceis e custosos.

Em primeiro lugar, o Realizador queria que este *shot* fosse feito com movimentos suaves. Para o conseguir, era muito importante o uso de um *Gimbal* para que todo o movimento fosse fluido e sem *Câmara shake*. No entanto, um dos problemas inerentes ao uso do *gimbal* é o seu peso, e o facto de não termos conseguido o *budget* para ter um colete de apoio para suportar o seu peso e o da própria máquina, tornava o seu uso extremamente desgastante. Para dificultar ainda mais, o enquadramento seria feito por um plano médio *fig. 22*, o que obrigava a que eu, Operador de Câmara, tivesse de estar com os braços completamente esticados, aguentando todo o peso apenas nos ombros e braços *fig. 22*.



Figura 22 - Fotografia das rodagens (making off)

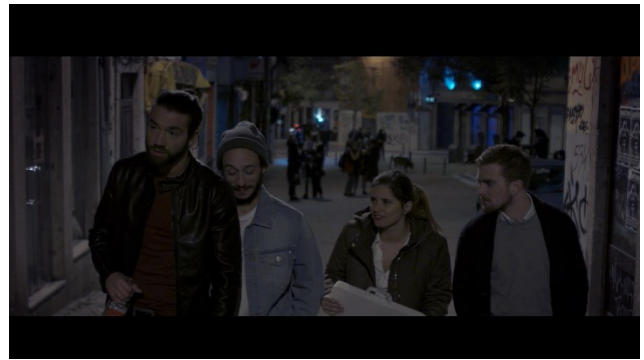


Figura 23 - Fotograma da cena 4

A nível técnico este local também exigiu uma um grande número de decisões difíceis.

Definir a temperatura de cor nesta cena foi complexo, já que se tratava de um *shot* em movimento, e toda a iluminação de rua tinha temperaturas diferentes. Normalmente a temperatura de cor da iluminação pública, tende a estar entre os 2500 *kelvin* até 3600 *kelvin*, o problema é que no local da rodagem, havia toda esta amplitude dispersa num curto espaço devido aos holofotes disposto ao longo da rua, o que contaminava toda a cena com diferentes temperaturas de cor. Por isso tive de encontrar um ponto de equilíbrio entre todas e compensar, por vezes, com a nossa iluminação para tentar minimizar o efeito das diferentes temperaturas de cor da luz pública presente no local.

Além disso a iluminação pública tinha uma taxa de refrescamento muito baixa, o que produzia *Flicker*, que era captado pela máquina, obrigando a ajustar o *shutter Angle* para um valor superior, o que fazia com que tivesse menos luz na imagem num local onde a luz já não era muita, por essa razão tive que usar um *f/stop* mais baixo para poder compensar a perda de luz derivada do uso do *shutter Angle* mais alto. Criando um pouco menos de profundidade de campo, e tornando o foco ainda mais complexo.

Devido à complexidade do movimento de câmara, adicionado ao facto de estar a gravar numa rua bastante movimentada, e ainda porque esta cena tinha de ser gravada com o *gimbal*, que, por sua vez, com frequência, tinha de ser recalibrado entre *takes*, causava uma enorme perda de tempo. Depois de nove tentativas (*takes*) deste plano tivemos, sobretudo por uma questão de tempo, e “braços sobrecarregados”, que adotar uma alternativa no set, dividindo o plano sequência em vários, pois em nenhum dos 9 *takes*, tínhamos conseguido um *shot* que, do início ao fim, nos agradasse totalmente. Os fatores de falha eram tantos no decorrer do *shot*, que se revelou impraticável realizá-lo em tempo útil.

Por essa razão, fizemos um pequeno *brainstorm*, e agilizámos uma alternativa aceitável, com vários planos, de modo a cobrir todas as deixas e todos os momentos desta cena, de uma maneira mais simplificada.



Figura 24 - Fotograma da cena 4

Com este plano da *fig. 24*, conseguimos ter uma alternativa na edição ao plano sequência. Esta solução possibilitou o uso do plano sequência, retirando os momentos que pela interpretação ou por uma razão técnica, como por exemplo o foco, poderíamos usar este plano.

Como sabíamos que este plano seria muito importante, pois o plano em sequência continha problemas tanto técnicos como de *acting*, assegurámos que tínhamos um take perfeito do referido Plano.

CENA 5 – Rua das Galerias

First-shoot

Os 3 amigos estão a andar pelas ruas movimentadas do Porto, com destino a uma discoteca e, entretanto, chega Jaime, com uma nova personagem, Julie.

O objetivo nesta cena era criar um momento dinâmico da chegada da nova personagem.

Sem dúvida, esta foi uma das cenas que mais problemas nos deu durante as rodagens, não só pela complexidade que apresentava por ser em um plano sequência, mas também devido à movimentação de câmara que tínhamos definido durante a *Reperage*. Exigia um enorme sincronismo entre toda a equipa, (câmara, assistente de focagem, equipa do áudio e atores), isto porque o *shot* fazia uma rotação de 180°, passando das costas dos personagens para a sua frente. Para complicar essa situação, o espaço era apertado e tinha movimento, pois apesar de termos muitos figurantes, não tivemos autorização para fechar completamente a rua. Todos esses fatores levaram a que nos tenha sido impossível gravar a cena como queríamos, e, por isso, após o primeiro corte, percebemos que tínhamos de realizar o *Re-shoot* da cena, tendo sido esta a única vez que tivemos de o fazer.

A meu ver, a rotação de câmara à volta dos personagens era uma ótima forma de introduzir a nova personagem, Julie, pois introduzia-a de surpresa *fig. 25*, causando um certo impacto.



Figura 25 - sequência de fotogramas do plano sequência da cena 5 (primeiro shoot)

Era também uma forma de “linguagem da câmara” perante a personagem Andreia, que se vinha a rir de contente, e quando vê Jaime com a sua amiga Julie, mostra-se desagradada com a situação. Essa rotação que o movimento da câmara fazia à volta dos amigos, correspondia à alteração do estado de espírito de Andreia naquele momento *fig. 26*.



Figura 26 - Fotograma da cena 5 (primeiro shoot)

Re-shoot

Durante o *Re-shoot* da cena, ainda ponderámos recriar exatamente o mesmo movimento de câmara que tinha sido estudado por nós na *Repérage*, mas pelo facto de no dia do *Re-shoot* haver ainda mais pessoas externas no local, e ainda após algumas tentativas, tivemos de desistir da ideia do plano sequência. Iríamos perder muito tempo precioso e não iríamos conseguir obter o resultado que queríamos. Por isso, em discussão com o Realizador e Diretora de Fotografia, reestruturámos toda a movimentação, e através de um *shot* longo e aberto, introduzimos os personagens no ambiente de noite, passando para um plano médio do grupo de amigos, no

momento em que introduzimos a nova personagem, isto para que o momento fosse de mais tensão, pois Andreia não gosta do facto de Jaime estar com Julie.

Neste plano aberto e de *panning*, acompanho desde o início da cena os personagens pelo meio da multidão, de cima de uma varanda a que, com o esforço da Produtora, conseguimos ter acesso.

Como este plano requeria um movimento de câmara continuo no acompanhamento dos personagens a passar pela rua *fig. 27*, o ideal seria usar o tripé para o poder fazer de uma forma fluida e estabilizada, contudo a varanda à qual tivemos acesso era extremamente pequena, o que impossibilitava o uso do tripé. O espaço que havia para operar a câmara era extremamente reduzido o que dificultou muito a minha tarefa, pois tinha de me debruçar sobre o gradeamento da varanda, enquanto fazia o movimento de câmara e foco, da forma mais fluida possível. Para isso tentei criar um apoio no varandim para fixar a câmara. Só esta solução me permitiu também poder usar a lente 85mm para conseguir um plano relativamente perto dos personagens, fazendo assim com que eles se destacassem do ambiente em redor.

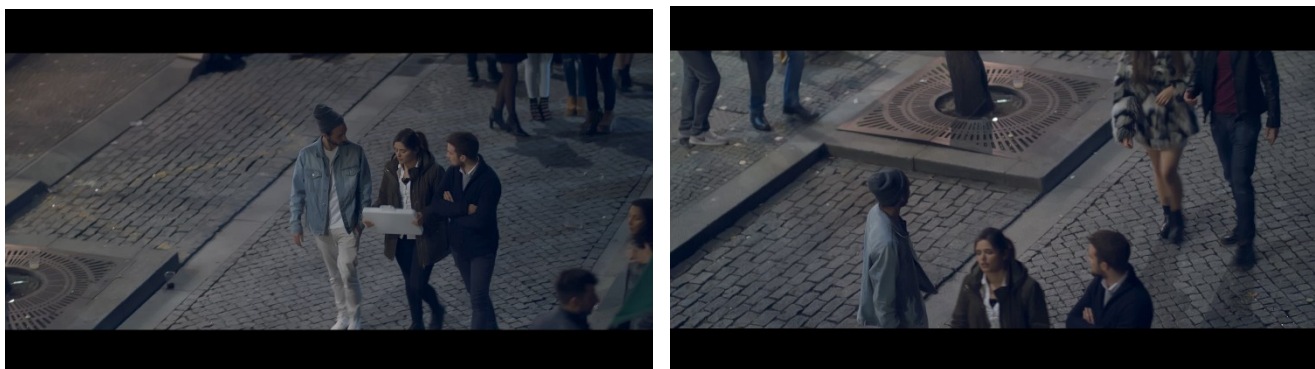


Figura 27 - Fotogramas da cena 5 (re-shoot)

Na reestruturação incluímos o movimento de rotação de câmara presente na primeira rodagem, pois a nível narrativo tinha um forte significado. Apesar disso, como se pode ver na figura abaixo, simplificámos esse movimento fazendo um *panning* acompanhando a movimentação dos atores em vez de rodar sobre eles mantendo assim uma analogia, tal como no primeiro *shot*, à alteração do estado emocional de Andreia, *fig. 28*.

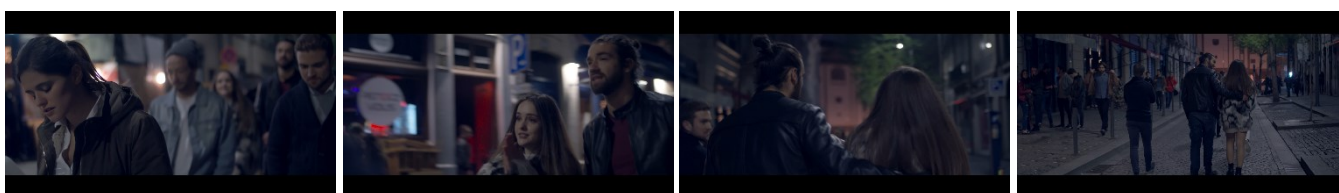


Figura 28 - Sequência de fotogramas da cena 5 (momento de rotação da câmara)

CENA 7 - Fonte dos Leões

Cena após a discoteca, já no final da noite, onde o personagem Rodrigo tem a ideia de mergulhar a mala na fonte e, conseguindo convencer os amigos, acabam por mergulhá-la, mas, como seria de esperar, sem nenhum resultado.

Apesar desta cena ter sido particularmente alterada na edição, e no corte final este plano ter sido removido, por questões de narrativa, durante as rodagens esta cena envolvia um primeiro *shot* contínuo em que a câmara acompanhava parcialmente o movimento dos personagens a caminhar *fig. 30*, até que enquadrasse apenas a personagem Rodrigo, ficando em *Close-up* lateral do mesmo *fig. 29*.

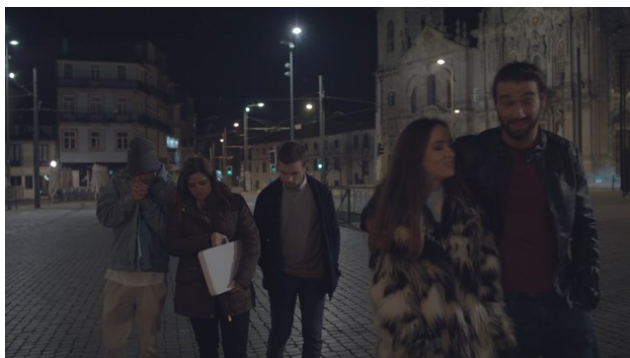


Figura 30 - Fotograma da cena 7 (plano excluído)

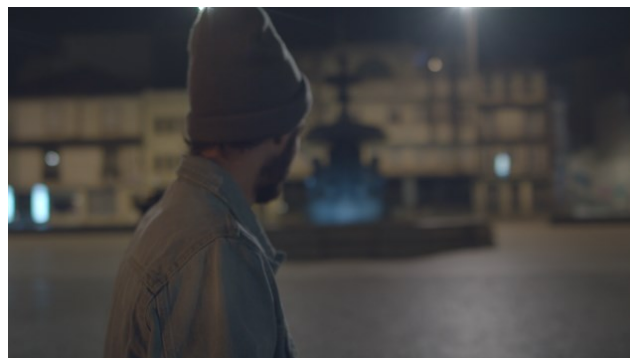


Figura 29 - Fotograma da cena 7 (plano excluído)

Esta movimentação da câmara foi pensada desta forma, para justificar a razão pela qual o Personagem Rodrigo se lembra de mergulhar a mala.

Devido a este movimento ser, todo ele, em apenas um plano sequência, acrescentava uma complexidade maior, pois eu tinha de estar sempre atento ao enquadramento dos 5 amigos que estavam em constante movimento e, no momento certo, de uma forma suave, deixar que eles saíssem do plano até ficar apenas o Personagem Rodrigo enquadrado e com a fonte em segundo plano.

Ainda devido a essa movimentação de câmara, a distância focal entre os personagens e a câmara nunca eram constantes, e por isso o foco era também um problema a ter em conta. Por essa razão decidi, neste caso, que fosse o Assistente de câmara a fazer o foco, tendo preparado todo o material para que ele pudesse ver a imagem no monitor externo, podendo, assim, focar sem interferir no meu movimento. Desta forma, eu podia ficar mais atento ao enquadramento, que era absolutamente importante.

Um outro problema desta movimentação deve-se ao facto de existir, por trás da fonte, um grande holofote público que produzia, devido à sua intensidade, uma aberração ótica conhecida como *Lens Flare's*. Uma vez que era o único enquadramento possível, usei um equipamento chamado de *Matte box*, ajudando assim a minimizar esse problema.

Ainda nesta cena, e um pouco a título de curiosidade, gostaria de referir que houve um plano que apresentava uma dificuldade especial. O plano em que os 5 amigos se estão a dirigir para a fonte, *fig. 31*, teve de ser gravado de dentro da fonte. Para isso, obviamente, tive de fazê-lo dentro de água, ainda que com botas de borracha de cano alto. A fonte tinha uma certa profundidade, o que dificultava a movimentação e, além disso, exigia, evidentemente, um

cuidado muito especial, dado que todo o equipamento que estava a ser usado para a gravação não ser, de todo, à prova de água.



Figura 31 Fotograma da cena 7 (dentro da fonte)

Quando fizemos a *Reperage* desta cena, surgiu-nos a ideia, como referi no tópico *Reperage*, de que o último *shot* poderia ser gravado debaixo de água acompanhando o “mergulhar” da mala.

Apenas conseguimos ter acesso a uma máquina à prova de água, muito em cima do dia das rodagens e, por essa razão, não tínhamos realizado qualquer teste com ela, desconhecendo, portanto, a qualidade do seu desempenho.

Por isso, e por uma questão de garantia, gravámos também a ideia inicial, que seria mostrar a mala a entrar em um plano *zenithal*, como mostro na *fig. 32*.

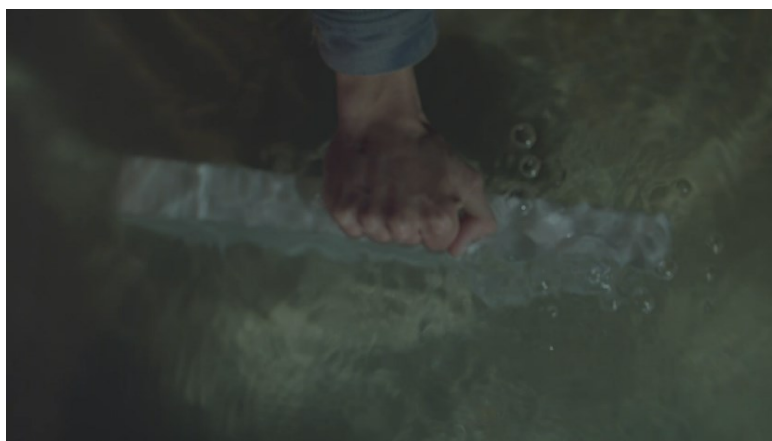


Figura 32 Fotograma da cena 7 (plano zenithal da mala)

Mesmo não sabendo se o resultado seria aproveitável a nível de qualidade, gravamos o plano de dentro de água *fig. 32*.

Uma das dificuldades aquando da primeira tentativa de gravar o plano dentro de água, foi o facto de eu não fazer ideia, ao certo, do que estaria a gravar, pois além da máquina não ter visor, eu mal conseguia ver a sua posição dentro de água. Por isso repetimos este plano diversas vezes e, confiando um pouco no meu instinto, acabamos por conseguir um *take* que nos satisfiz a nível de enquadramento.



Figura 33 - Fotograma da cena 7 (mala debaixo de água)

CENA 8 – Jardim virtudes

Nesta cena, os amigos estão a conviver e a comer qualquer coisa depois de uma noite na discoteca. Jaime, no entanto, está mais afastado, observando Rodrigo a conversar com Julie, percebendo-se que ele começa a ficar desconfortável por esse facto, quase irritado, até que manifesta a sua frustração num ato agressivo, retirando a mala da mão de Andreia, e tentando abri-la, sem sucesso, com o isqueiro, chamando a atenção de todos. Andreia quer tentar novamente abri-la, mas Jaime responde-lhe de uma forma agressiva, levando-a a afastar-se com a mala. Toda a gente abandona o local, sendo que Julie segue outro caminho, afastando-se do grupo.

Um dos planos mais complexos de gravar nesta cena, foi este plano em sequência que apresento na *fig. 34*. Só pelo facto de ser um plano sequência, que só por si, já engloba uma certa complexidade, ainda tinha o problema de ter de acompanhar a ação repentina do Personagem Jaime. Mais uma vez, aqui, tive de deixar o foco para o Assistente de Câmara e concentrar-me no enquadramento, pois havia necessidade de que estes enquadramentos acontecessem em momentos específicos.

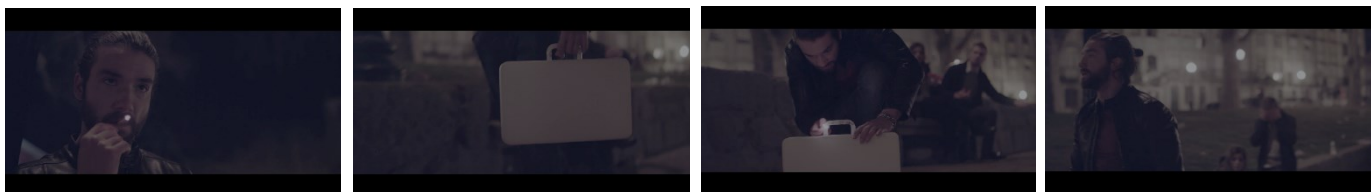


Figura 34 Sequência de Fotogramas da cena 8

O objetivo nesta cena era conseguir criar um momento de tensão, quando Jaime está a observar o seu amigo Rodrigo a falar com Julie. Foi pensado pelo Realizador e Diretora de Fotografia que um *close-up* do próprio criaria essa tensão, tornando perceptível o seu estado emocional, que se desenvolveria num crescendo. O plano em sequência que segue Jaime na ação, canaliza toda a tensão, criada pelo *Close-up* inicial, diretamente para a sua tentativa bruta e frustrada de abrir a mala, passando a ideia de que Jaime descarrega toda essa tensão no seu ato desesperado de abrir a mala.

Era por isso necessário criar esse *Close-up* de Jaime, esperando pela sua reação *fig. 35*. Depois, o segundo momento de enquadramento é quando Jaime arranca a mala das mãos de Andreia e fica com ela em sua posse, enquanto retira o isqueiro do bolso *fig. 36*.



Figura 35 - Fotograma da cena 8 (close-up de jaime)

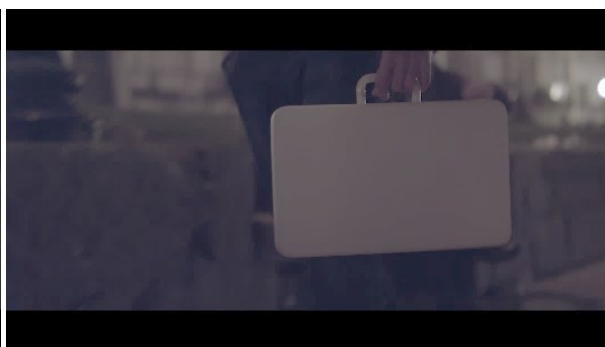


Figura 36 - Fotograma da cena 8

Em seguida baixa-se e é aí que surge o terceiro enquadramento. Neste momento, além do Personagem Jaime a tentar abrir a mala, tinha também de deixar os personagens Paulo e Andreia enquadrados em segundo plano, relativamente a Jaime, enquanto este tenta abrir a mala com o isqueiro *fig. 37*.

Aqui foi muito importante ter usado as *Letterbox* na máquina, uma vez que no início, antes das rodagens, a Diretora de Fotografia decidiu com o Realizador que a curta teria um formato 2:35:1. O que diminuía a sua área útil vertical, e por isso sem as *Letterbox* na máquina para ter uma noção do *crop*, que seria feito pelo formato 2:35:1, poderia não conseguir enquadrar tudo dentro do *frame* de uma forma correta, principalmente no enquadramento da *fig. 37*.

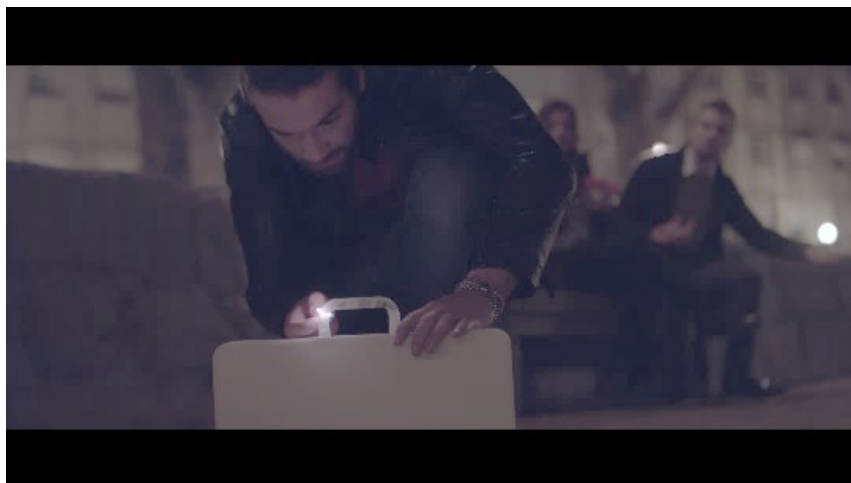


Figura 37 - Fotograma da cena 8 (Jaime tenta abrir a mala)

Por último Jaime levanta-se repentinamente e aí surge o seu último enquadramento em *Close-up fig. 38*, deste plano.



Figura 38 - Fotograma da cena 8

Todo este movimento em apenas um plano sequência, tornou todos estes enquadramentos num verdadeiro desafio, tanto para mim que os enquadrava, como para o Assistente de câmara, pois tínhamos de estar em perfeito sincronismo. Além disto, toda a equipa de áudio também estava atrás de mim, claro, o que exigia uma sincronização muito atenta e cuidada entre todos os elementos do *set*.

Ainda no mesmo plano desta cena, também havia o problema de *Flicker* das luzes que estavam ao fundo, como podemos ver na *fig. 38*. Para resolver essa situação tive que gravar com um *Shutter Angle* mais baixo, para evitar esse *Flicker* proveniente da iluminação pública. Para compensar essa perda de luz causada pelo menor *Shutter Angle*, tive que usar a abertura quase máxima da lente 1.8 f/stops, neste caso para poder ter luz suficiente uma vez que iluminar

planos de sequência torna-se, por vezes, impraticável sem o material ajustado que por falta de *budget* não o tínhamos.

O facto de usar uma lente num *f/stop* tão baixo, causou alguns problemas a nível de foco, pois quanto mais baixo for o *f/stop*, menor é a profundidade de campo e a área focada. Para resolver esse problema, eu e o Assistente de Câmara, que neste caso estava a fazer de Assistente de Foco, treinamos várias vezes a movimentação para que pudéssemos ter marcas de foco, conseguindo assim obter um foco quase constante.

CENA 11 – Os 4 amigos seguem no carro

Esta cena foi, sem dúvida, complexa e para que corresse bem toda a equipa teria de funcionar em perfeito sincronismo. Um aspeto técnico muito importante que apliquei nesta cena foi, por questões de segurança, e uma vez que íamos com uma carrinha com a mala aberta, com vários membros da equipa dentro, na frente do carro que íamos a filmar, não podíamos exceder um limite muito grande de velocidade. Todavia, para que a cena produzisse o efeito desejado, precisávamos de simular que o carro que filmávamos seguia a uma grande velocidade, uma vez que segundo a narrativa, fazia todo o sentido que Jaime se excedesse, dado o seu estado de espírito. Para isso usei o *shutter angle* da máquina, diminuindo-o para 360°, aumentando assim o tempo de exposição do obturador, criando deste modo um arrastamento (*motion blur*) dos elementos em movimento na imagem, dando desta forma a sensação de que o carro se deslocava a uma velocidade muito superior. (como podemos ver na *fig 39*, nas luzes inferiores na lateral da estrada).



Figura 39 - Fotograma da cena 11 (carro)

Esta técnica, resultou na perfeição, tendo tido alguns cuidados adicionais, nomeadamente com a trepidação da carrinha onde seguíamos, pois, qualquer movimento mais brusco iria provocar o mesmo efeito em toda a imagem como podemos ver na *fig 40*, abaixo, quando a carrinha passou por uma junta de dilatação, criando o arrastamento em toda a imagem.

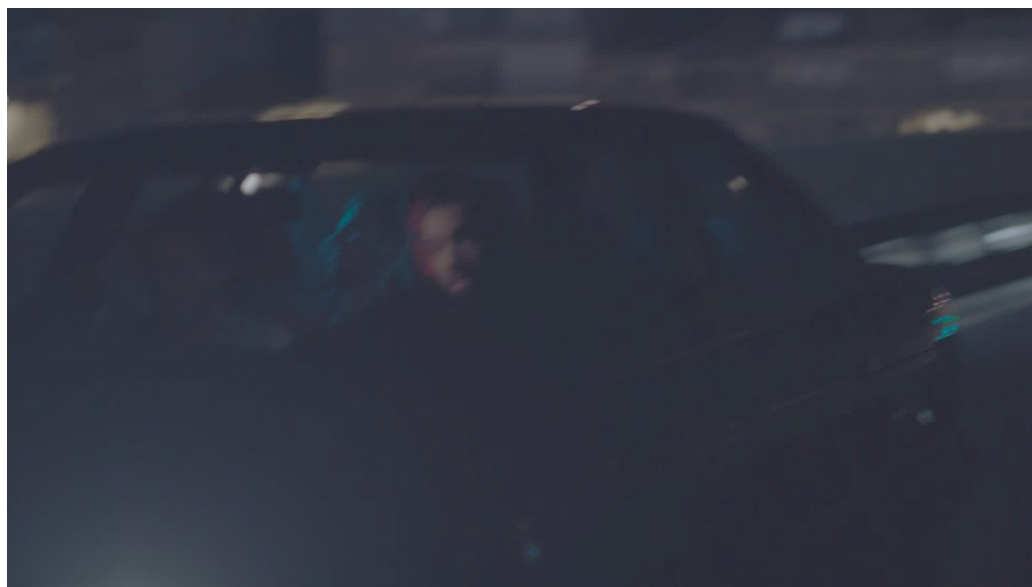


Figura 40 - Fotograma do take cortado da cena 8 (motion blur)

CENA 12 – Cena no Jardim do morro

Esta cena é uma das mais importantes, pois é neste momento em que a amizade dos 4 amigos é posta totalmente à prova devido ao objeto mala. Isto provoca diversas reações, incluindo agressões físicas. Este momento eleva a tensão ao máximo.

Uma das cenas e plano de maior complexidade, tanto a nível de enquadramento como a nível de foco, é o plano em sequência da cena 12, quando Jaime agarra Andreia pelo pescoço e se desenrola o conflito de violência com trocas de palavras entre os amigos. Achámos que este plano seria essencial ser feito num plano em sequência, pelo motivo que justifico na *Repérage*. Obviamente isso tornou a gravação deste plano num grande desafio, tanto para mim como câmara como para os atores, sendo o *shot* muito longo, qualquer falha, requeria gravar outro *take*. Por esse motivo tivemos de gravar 13 *takes* até ter um que nos satisfizesse.

Neste caso, e ao contrário do que fiz antes, em outras cenas, preferi ser eu a focar. Esta decisão deveu-se ao facto de, como todo o plano era muito complexo em termos de movimentação, preferi assumir essa responsabilidade, pois a movimentação nunca era igual de *take* para *take*, o que tornava impossível fazer marcações de foco. Por essa razão entendi que seria mais eficaz ser eu a fazê-lo.

A grande complexidade do enquadramento desta cena devia-se ao facto de que havia momentos chave de enquadramento, que seriam essenciais para a narrativa, e eu teria de enquadrar a tempo todas as deixas de cada personagem e de uma maneira fluida.

As figuras abaixo representam alguns dos momentos cruciais do enquadramento deste plano em sequência.

Em primeiro lugar, começa pelo enquadramento quando Jaime agarra e empurra Andreia contra o carro *fig. 41*. Este, sendo o primeiro, é sem dúvida o mais simples, pois apenas tinha de reenquadrar consoante a movimentação dos personagens.

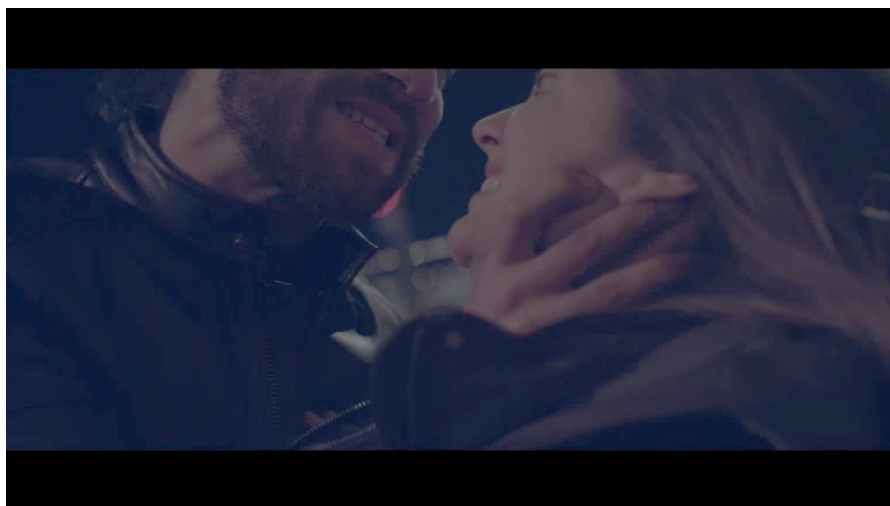


Figura 41 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)

O segundo momento de enquadramento, os amigos separam Jaime de Andreia e afastam-no para longe, *fig. 42*. A nível de foco aqui é um momento crítico, pois passamos de um plano muito próximo da câmara, para um plano afastado, tendo de ser ajustado de uma forma precisa em questão de segundos. Além disso havia uma necessidade de usar um *f/stop* baixo 1.8 *f/stops*, não só por ter de usar um *Shuter Angle* baixo para não houvesse arrastamento, dada a exigência da movimentação da câmara, como também era importante, segundo o Realizador e Diretora de fotografia, isolar os personagens do background, para concentrar neles toda a tensão existente no momento, sem que houvesse nenhum elemento de fuga. Assim o *f/stop* baixo fez com que todo o *background* à volta dos personagens ficasse desfocado, salientando-os. Esse fator, obviamente, criou ainda mais complexidade no foco, pois tinha uma profundidade de campo reduzida a uns meros centímetros.



Figura 42 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)

Em seguida, Andreia volta a falar e, nesse momento, ela tem já de estar em campo *fig. 43*, para isso há uma rotação de quase 180° no eixo da máquina. A grande dificuldade destas movimentações repentinas é o facto de o movimento ter de ser continuo e rápido, e quando o movimento para, tem que já estar enquadrado, sem hesitações de movimentos e de enquadramento, de modo a tornar todo o *shot* fluido e dinâmico.

Logo de seguida Jaime volta a falar, e mais uma vez, a câmara tem de retornar a ele *fig. 45* e *fig. 43*, tendo o movimento de ser rápido e fluido para que toda a tensão do momento, e toda a sensação de que o espectador faz parte da própria cena, não seja quebrada.

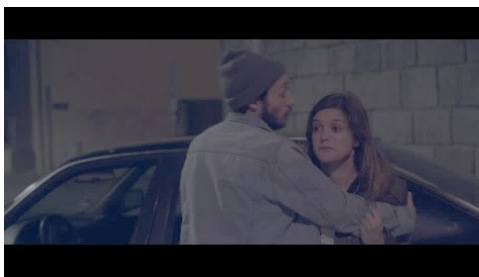


Figura 44 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)

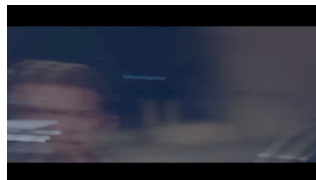


Figura 45 - Fotograma da cena 12 (momento de rotação)



Figura 43 - Fotograma da cena 12 (momento de enquadramento)

Outra dificuldade que é geral em todos os momentos deste plano em sequência, reside no facto da movimentação de câmara rodar praticamente para todos os ângulos. Toda a equipa tinha de ficar atrás de mim, e movendo-se ao mesmo tempo que eu, exigindo uma grande sincronia entre todos para que ninguém afetasse o trabalho de ninguém.

A *fig. 46*. abaixo, representa o diagrama da movimentação sequencial da câmara no local da rodagem deste plano, que no momento das gravações tinha presente na minha cabeça para

poder enquadrar e focar, de uma forma precisa, todos os momentos cruciais. Segue abaixo uma legenda do esquema com um fotograma de cada posição da câmara no set.

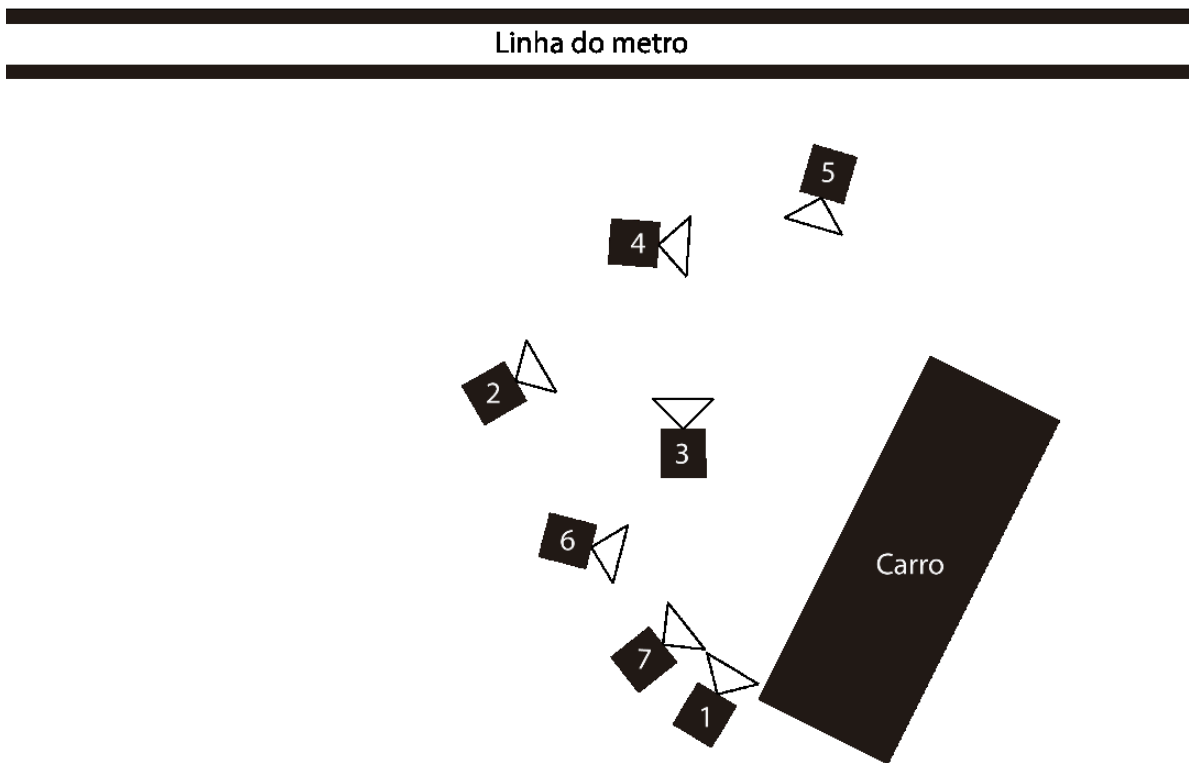


Figura 46 - Diagrama da movimentação sequencial da câmara

Legenda com fotograma de cada posição de câmara e o enquadramento em questão, referente a este plano sequência.

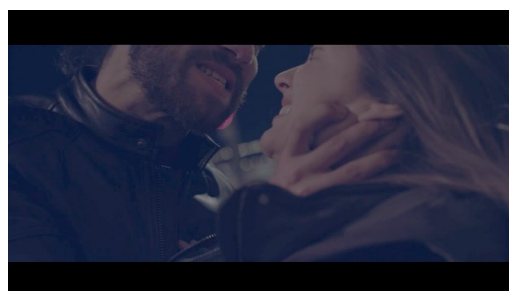
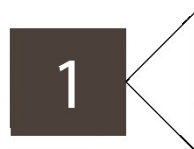


Figura 47 - cena 12 - primeiro momento de enquadramento

O primeiro enquadramento é um *Close-up* dos dois personagens, no momento em que Jaime agarra Andreia pelo pescoço e a empurra contra o carro.

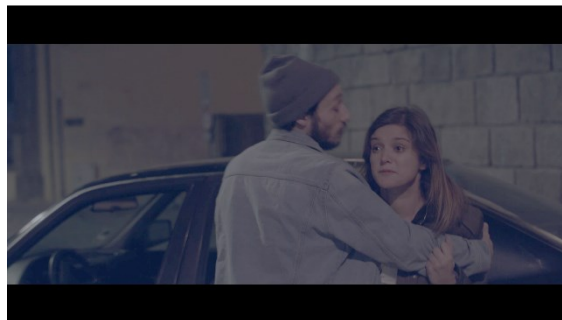
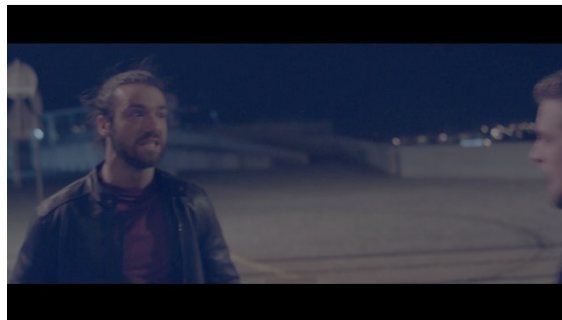
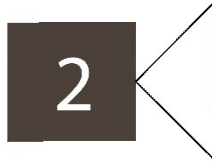


Figura 48 - cena 12 - segundo momento de enquadramento

Como se pode ver no segundo momento de câmara, a minha posição já mudou bastante para poder estar no meio da discussão que se segue entre Jaime e Andreia. Para isso rodo 180° no eixo da máquina, para poder captar o momento de fala de cada personagem.

O motivo de tentar ficar mais ao meio possível tem duas razões: a primeira é para envolver mais o espectador, a segunda é para que a distância focal dos personagens seja semelhante, facilitando a focagem.

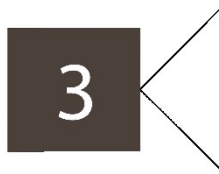


Figura 49 - cena 12 - terceiro momento de enquadramento

Neste terceiro enquadramento, a minha movimentação pretende enquadrar Paulo e Jaime, para o momento em que Paulo dá um soco. Esta posição revelou-se a mais adequada para que não fosse perceptível o soco falso, pois no momento em que a mão de Paulo se ergue para acertar em Jaime, o próprio corpo de Paulo encobre essa simulação

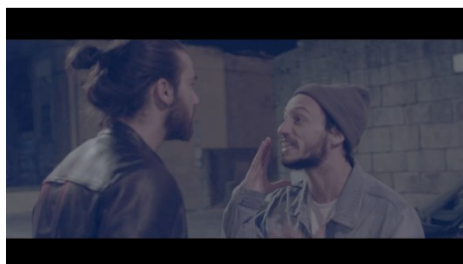
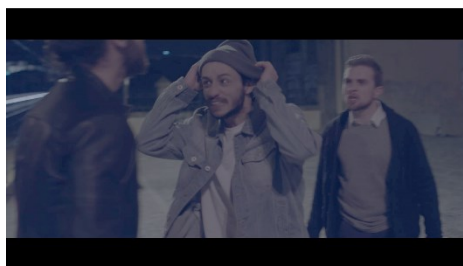


Figura 50 - cena 12 - quarto momento de enquadramento

No quarto momento, é quando tento enquadrar os 3 personagens que discutem de uma forma caótica, e começo a preparar já a rotação para as costas de Jaime, para no quinto momento enquadrar todos os personagens, mostrando assim a fragmentação do grupo que começa a acontecer.

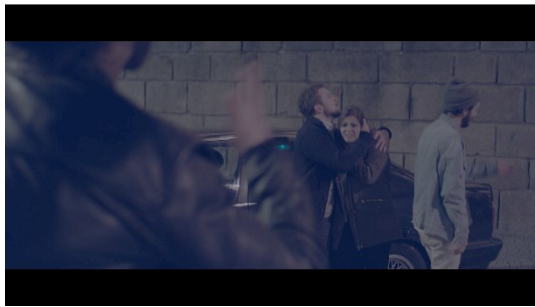
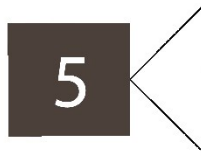


Figura 51 - cena 12 - quinto momento de enquadramento

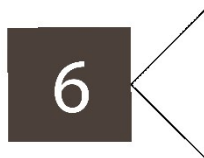


Figura 52 - cena 12 - sexto momento de enquadramento

Jaime avança em direção à mala e eu acompanho o seu movimento até ao momento em que Rodrigo lhe tenta fazer frente. No sexto momento enquadro os amigos à direita do plano, deixando Jaime mais separado, à esquerda, acentuando divisão do grupo, em que estão todos contra Jaime, e Jaime contra todos.

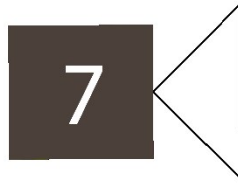


Figura 53 - cena 12 - sétimo momento de enquadramento

Por fim, deixo os personagens sair de campo, e enquadro apenas Rodrigo que, ainda meio atordado, está encostado ao carro. Este *shot* quase em *close-up*, faz recair a atenção sobre Rodrigo e ajuda a criar um momento de incógnita deixando o espectador em suspense sobre o que irá acontecer.

3.7 - Conclusão

Considerando que o trabalho de operador de câmara exige não só uma pré-preparação cuidada, nomeadamente a necessidade de idealizar e reconstruir as situações a serem gravadas, mas também estar preparado para fazer face a problemas imponderáveis que possam surgir a qualquer momento, posso dizer que foi desafiante, o mais possível, e que testei os meus limites mentais e físicos na prossecução dos objetivos que este projeto exigia. Abordei este trabalho seguindo um critério que me pareceu coerente e profícuo, seguindo também todas as indicações do nosso orientador.

Primeiro, comecei por garantir, com a possível antecedência, todo o material necessário à própria gravação, fazendo todos os testes que me pareceram necessários para me certificar que todo o equipamento estava em condições de responder às exigências que o trabalho requeria.

Depois, como referi atrás, num trabalho desta natureza, apesar da abordagem a cada cena ser imaginada e preparada previamente, há sempre imponderáveis que acontecem, dificuldades que surgem de momento e que não eram nem poderiam ter sido previstas, e elas aconteceram inúmeras vezes. Tivemos, nestes casos, de construir, improvisar e optar por soluções que resolvessem a situação mantendo a qualidade e os objetivos em vista e acho que podemos dizer, com satisfação, que foram, na maioria dos casos, as mais adequadas.

Por último referir que a realização das filmagens respeitando o calendário da produção, era um objetivo importante a ser atingido. Para isso, foi necessário além de ultrapassar dificuldades, mobilizar vontades, fazer opções difíceis, mas também conseguimos.

4 - Pós-produção

4.1 – Introdução

Dividi o capítulo de Pós-produção nas três grandes áreas, onde participei ativamente. São elas: Preparação técnica, onde abordarei todos os teste e processos realizados para o início da Edição.

Na Edição, aprofundarei a explicação sobre os cortes efetuados, e todas as decisões críticas, fundamentando-as.

E, por último, a correção de cor, abordarei todo o meu trabalho realizado nesta temática.

4.2 – Preparação técnica

4.2.1- Adobe Premiere Pro

Pelo facto de já ter trabalhado em vários softwares de Edição, a minha escolha recaiu no Adobe Premiere Pro, por já ter alguma experiência de trabalhar com ele e considerá-lo, tanto quanto sei, um dos melhores softwares de Edição no mercado.

4.2.2- Pc e problemas e Software

Ainda as rodagens não tinham iniciado, comecei a testar as limitações do MAC que tínhamos disponível para editar. Em primeiro lugar, pedi aos serviços de informática da Universidade para me formatarem e fazerem uma “clean install” de todos os softwares que iria usar.

Software requerido:

- Adobe Premiere Pro CC 2017
- Adobe media encoder
- Adobe Photoshop CC 2017
- Software que permitisse a escrita em sistema de ficheiros NTFS*
- Handbrack

Tendo algum conhecimento de hardware, sabia que o MAC Pro de 2008, ainda que com um hardware topo de gama, da altura, teria muitas dificuldades em suportar *footages* 4.6k com compressão *Apple ProRes 4444*, e desde o início sabia que seria imprescindível criar *proxys*.

Após alguns testes do PC, começaram a ser claros os seus limites, apesar de o sistema estar equipado com um processador Xeon (processador de servidor topo de gama), e ter ainda um sistema de *RAID 0* com 3 discos, o que permitia a triplicação da velocidade de acesso aos discos, muito importante quando trabalhamos com ficheiro com taxas de *bitrate* acima dos 120 Mb/s. Tinha uma placa gráfica antiga e bastante desatualizada, e por isso tinha as suas

limitações.

Por isso tive de pedir aos serviços técnicos da Universidade para se possível me cederem um computador mais recente, com uma placa gráfica mais recente e por isso mais capaz para poder trabalhar com ficheiro de tão grandes dimensões.

Esse Pedido foi aceite e tivemos acesso a um iMac muito recente o que facilitou todo o processo de edição.

4.2.3 - Proxys

Criar proxys era para mim já uma tarefa usual. Proxys consiste em pegar nas “*footages*” originais vindas diretamente da máquina e convertê-las para uma resolução e uma bitrate mais baixas para que o computador possa suportar o “*realtime play*” e com isto facilitar o processo de edição.

4.2.4 - Logging

Após as rodagens acabarem e de estar, portanto, tudo praticamente gravado, e de todos os proxys estarem feitos, a minha tarefa imediata foi fazer *Logging*, revendo todos os clips, *take* por *take*, cena por cena, para seleccionar os melhores de entre todos, dando prioridade ao *Acting* dos atores, seguido da sua qualidade (foco, iluminação e movimentação da câmara).

Pelo facto de eu ter sido o Operador de Câmara de todas as cenas, senti que não tinha uma suficiente distanciação emocional do *take*, fazendo com que, muitas vezes, estivesse mais atento à qualidade do *take* do que sensível ao *acting* dos atores, que seria o aspeto mais importante a considerar. Solicitei, por isso, para ultrapassar esta dificuldade, ao Realizador e a vários elementos da equipa, para que estivessem presentes durante todo o “*Logging*” das imagens, pois estariam menos sensíveis à qualidade do *take*.

4.2.5 - Sincronização de áudio

Era do nosso conhecimento, como aliás o nosso Professor orientador tinha salientado, logo no início da edição, que o sincronismo do áudio gravado externamente era muito importante para perceber de uma forma clara o *acting* dos atores. Assim, fui fazendo esse sincronismo com o áudio cedido pela equipa de som, dado que os problemas tanto podem surgir na área de vídeo como na área do som. A equipa responsável pelo áudio, fez também o seu “*logging*” *fig 54*, anotando todos os *takes* que teriam problemas de som, e facultaram-me essa lista, para que, aquando do meu “*logging*”, não seleccionasse os que tivessem problemas. A importância deste cuidado veio a revelar-se mais tarde, pois em muitos dos *takes* que ouvíamos com o som de câmara, as falas não eram explícitas, e só após a sincronização do áudio nos faziam perceber algumas lacunas no discurso, ou até mesmo problemas de interpretação. Esta situação verificou-se várias vezes, principalmente na segunda cena, em que tivemos que colar dois *takes* e forçar o corte, para poder disfarçar um problema de continuidade numa das falas do personagem Jaime.

1&2 são L/R, faixas somadas; 3-Perche; 4 e 5 lapelas

CENA 1

Faixa 1 é perche
Faixa LR são as gravações ambiente que fiz ao mesmo tempo.

CENA 2

C02_P0_T01 - PLANOS 2&3 - Take 1
C02_P0_T01 - PLANOS 2&3 - Take 2
C02_P0_T03 - PLANOS 2&3 - Take 3

C02_P0_T04 - PLANOS 2&4 - Take 1
C02_P0_T05 - PLANOS 2&4 - Take 2

C02_P5_T01 - PLANOS 5&6 - Take 1
C02_P5_T02 - PLANOS 5&6 - Take 2
C02_P5_T03 - PLANOS 5&6 - Take 2 - ERA O 3, foi anunciado 2
C02_P5_T04 - PLANOS 5&6 - Take 3 - Depois da fala "Pode ser uma bomba" a perche distorce quando o Fábio se ri. O resto está bem.

C02_P5_T05 - PLANOS 7&8 - Take 1

C02_P5_T06 - PLANOS 8 - Take 1

C02_P5_T07 - PLANO 9 - Take 1

O ambiente é controlado e eles mexem-se pouco por isso a grande maioria dos takes estão bons.-----

CENA 3

Tudo bem!

Figura 54 - printscreen do logging feito pela equipa de som

4.3 Edição de vídeo

4.3.1 – Introdução

Sabendo da importância da montagem no sucesso ou fracasso de um filme, fiz uma pesquisa o mais alargada possível sobre as técnicas usadas e os seus efeitos e implicações na condução e elaboração da narrativa da curta-metragem. Sabia também que tinha de fazer um apelo à minha sensibilidade artística para fazer com que a história, que estava em construção, ainda em cru, lhe pudesse acrescentar tudo o que uma história pretende suscitar no seu público.

Muito tem sido escrito sobre o papel da Edição, sobre a sua importância, o seu uso e as suas virtualidades no processo de contar uma história na tela. E se a corrente dominante, defendida por grandes nomes do mundo do cinema, nomeadamente Alfred Hitchcock (talvez um dos seus maiores paladinos), bem como Eisenstein, Welles, or Peckinpath, entre tantos outros, é que a Edição é de uma importância crucial na feitura de um filme, um elemento indispensável para a forma como se avança na narrativa, contribuindo decisivamente para o seu êxito ou fracasso; também há, como em tudo na vida, quem se oponha, quem sugira que a arte do cinema é evitar a Edição. Só para citar alguns nomes que defendem esta última posição, quanto a mim, um pouco estranha: Ophuls, Kubrick e Renoir.

A primeira ideia que se tem de Edição é a de fazer cortes num amontoado de sequências de imagens em bruto. Nada mais errado e simplista. Corte significa dar determinado seguimento a uma narrativa em detrimento de outra, significa dar uma significação própria a determinada cena que sem esse corte não assumiria. Corte significa acrescentar algo significativo ou

emocional que sem ele a narrativa não tinha. Corte significa ainda e principalmente, permitir fazer avançar a narrativa.

Por mim, aprendiz e apaixonado pela arte da Edição, deixo-me levar consciente e gostosamente pela ideia de quem defende a sua importância e lhe confere estatuto de arte. A Edição é um constante apelo à sensibilidade do editor, uma constante tomada de decisões na escolha dos *Shots*, eliminando uns e seleccionando outros, através do corte, e de diferentes técnicas de corte, fazendo avançar a narrativa até chegar ao público, para o emocionar e o tocar de uma determinada maneira.

4.3.2 - *Workflow* Processo de montagem

Apesar de haver várias formas de o fazer, este foi o *workflow* que achei mais indicado para poder criar o *Inicial assembly*.

Para começar a criar o *rough cut* inicial, usei uma característica do Adobe Premiere Pro, que eu acho muito pertinente pelo facto do *workspace* trabalhar através de uma espécie de módulos e ser completamente personalizável.

Por isso consegui colocar no meu *workspace* duas *timeline*'s; uma onde iria começar a construção do primeiro *rough cut*, e outra onde tinha já previamente seleccionado e sincronizado o áudio de todos os *takes* aquando do *Logging*.

Como se pode ver no *printscreen fig. 55*, abaixo, separei todos os *takes* por ordem, colorindo-os por cena. Isto permitia uma rápida identificação da cena em que estava a trabalhar, facilitando assim o *workflow* do primeiro *rough cut*.

Além disso, quando era necessária alguma alteração do *take* por algo que surgisse, podia, a qualquer momento, substituir o *take* de uma forma não destrutiva, podendo assim experimentar facilmente outro *take*.

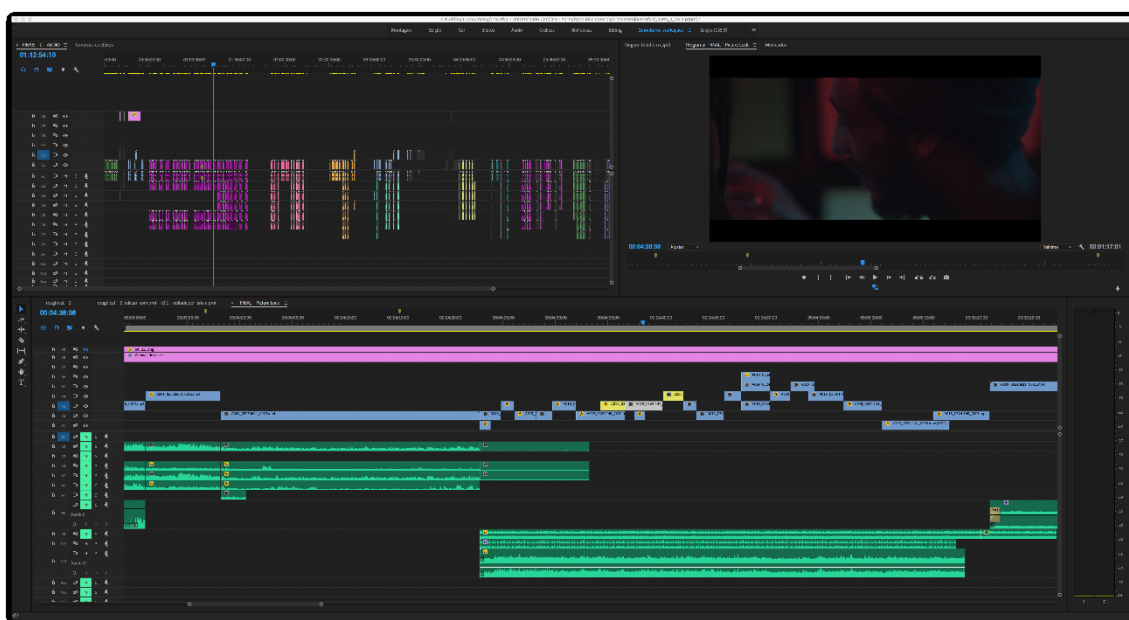


Figura 55 - Printscreen Adobe Premeire Pro - workflow - 2 timelines

4.3.3 - Estrutura narrativa

É importante questionar se determinada cena ou *shot* é importante para fazer avançar a narrativa. Caso contrário há que ponderar o seu interesse.

Como o processo de edição é em grande parte um processo narrativo, todo ele tende a incorporar uma forte componente da sensibilidade do Editor tornando-a uma construção subjetiva. É, assim, muito importante sujeitá-la com regularidade a uma apreciação exterior, funcionando como uma espécie de público, para que deste modo possa aquilatar, de uma forma distanciada e mais isenta, o efeito que se pretende produzir. Até porque quando o Editor toma determinada atitude, pretendendo atingir determinado objetivo, dificilmente vai conseguir distanciar-se desse primeiro efeito que julga ter conseguido. Fica como que com o espírito viciado, necessitando de alguém para uma apreciação não comprometida que fará o papel de público, pois é, no fundo, quem se pretende atingir. Por isso, foram muito importantes os constantes testes, usando toda a nossa equipa como elemento crítico, para poder chegar a um produto limado e finalizado.

Uma boa construção narrativa de um filme é dos pontos fulcrais para que toda a história passe para o público. Isto é, além de um bom guião, na minha opinião, a forma como o Editor constrói a narrativa pode ser decisiva para que o filme seja um sucesso ou um fracasso.

Durante toda a Edição da curta-metragem, houve muitos cortes que foram pensados para transmitir uma determinada sensação, isto porque um corte não é apenas um corte. Como Walter Murch refere no seu livro “Piscar de olhos”, Edição ao mais alto nível não tem a ver com o cortar as partes “fracas de um *shot*”.

"It is much more than that. Editing is structure, color, dynamics, manipulation of time, all of these other things etc., etc." What he had in mind was home movies: "Oop, there's a bad bit, cut it out and paste the rest back together."

(Murch, In The Blink Of An Eye, 1943, p.10)

Antes de começar a explicar todos os planos e cenas que acabaram por ser removidas da curta-metragem, quero dizer que tive em conta uma ideia muito conhecida pelos Editores, e que apesar de ter tido origem num realizador, *Stephen King – William Faulkner*, ao escrever um guião, é muito aplicada na Edição e que se traduz por – “Killing your darlings”.

Muitas das cenas que vou falar neste tópico do meu relatório, foram retiradas com algum sacrifício, pois algumas delas eram de uma complexidade enorme, e retirá-las é sempre custoso. Apesar disso, e após muitos *screenings* e muitas horas de análise, revelou-se imprescindível a sua eliminação em prol da força do argumento que, caso contrário, seria posta em causa.

Houve diversas outras razões pelas quais tivemos de retirar várias cenas, nomeadamente, por exemplo, o facto de constataremos que o adereço “mala” era demasiado leve, bem notório em várias situações, não se ajustando ao significado que assumia no filme, denunciado claramente nos movimentos feitos pelos atores com a mala na mão.

4.4.4 - Primeiro corte

Depois de feito o primeiro corte, tornou-se evidente a necessidade de cortar algumas cenas, por várias razões, nomeadamente por não terem qualquer influência na narrativa.

O primeiro corte revelou-se, efetivamente, muito importante no que toca a entender a estrutura da narrativa, além de nos revelar um grande número de problemas que se não fossem resolvidos iriam pôr em causa a narrativa da curta-metragem.

Um dos primeiros problemas que se tornou óbvio, de imediato, foi o facto de a curta-metragem ser extremamente grande, desproporcional à narrativa que continha. Tornava-se demasiado repetitiva e irrealista, o que não era a intenção do Realizador, pois tratava-se de uma curta-metragem neorrealista. Numa primeira análise, e de várias opiniões externas, como a do nosso Professor Orientador Carlos Ruiz e de Salomé Lamas, Realizadora de vários filmes como “Terra de ninguém”, ficou decidido tentar reduzir todo o excesso.

Como irei abordar no tópico “Segundo corte”, houve um enorme esforço no sentido de tentar perceber como reestruturar toda a curta-metragem, e quais as cenas, ou partes delas, que poderiam ser retiradas e reeditadas, sem prejudicar a ideia do Realizador.

Ainda relativamente à necessidade de retirar o “excesso”, também neste primeiro corte se revelou necessário desviar um pouco a atenção do objeto mala, que estava presente em quase todas as cenas, o que, apesar de ser intenção do realizador, era notório que em formato filme, resultava exagerado, pois a constante aparição da mala acabava por lhe retirar algum misticismo que era narrativamente necessário, tornando-a num objeto “barato” perdendo a importância e o efeito que devia ter para o espectador.

O segundo problema que mais se evidenciava neste primeiro corte, e que após várias visualizações e críticas feitas por todos os professores, cuja disponibilidade para esse efeito, aproveito para agradecer, era que, como já referi no tópico “Estrutura da narrativa”, o objeto mala que até então era quase como o principal personagem de “DENTRO”, tinha uma aparência exageradamente leve, retirando-lhe importância e credibilidade. Esta sensação de leveza era óbvia em muitos dos takes, tornando-a insignificante, se essa sensação de leveza continuasse perceptível como se apresentava neste primeiro corte.

Ainda que a intenção do Realizador fosse manter uma certa tensão entre os personagens ao longo de toda a curta-metragem, essa tensão deveria acontecer pela introdução do elemento “mala” e ir-se agudizando, num crescendo, no seio do grupo até ao fim da curta-metragem. Essa ideia não era perceptível, muito pelo contrário, parecendo que a tensão e agressividade que se manifestava ao longo da curta-metragem era mais resultado da relação entre os elementos do grupo, do que da instabilidade que a mala tinha vindo criar no seu seio. Este problema fez com que muitas cenas tivessem de ser reeditadas, o que não foi fácil, pois retirar uma pequena parte de uma cena implica, muitas vezes, colocar em risco a continuidade, o que tinha de ser evitado, o mais possível, já que se tratava de uma curta-metragem neorrealista. Foi, assim, um desafio conseguido retirar as partes críticas, sem prejudicar a continuidade.

Outro problema que também surgiu aquando do primeiro corte, apesar de toda a equipa já ter noção que, possivelmente, seria necessário um “*re-shoot*”, foi o facto de no dia das

Rodagens onde gravámos a cena da rua das galerias (CENA 5), termos tido vários imprevistos, como explico acima no relatório, e que levou a um enorme atraso nas rodagens. Por esse facto, o local onde estávamos a gravar (Rua das Galerias), ficou vazio e sem os figurantes que tínhamos “contratado”. Depois de vermos a cena editada no primeiro corte, ficou claro que seria absolutamente necessário voltar a gravá-la, pois o ambiente de Rua estava praticamente vazio, o que tornava a cena não credível, pelo facto de a rua ser extremamente movimentada numa noite de sexta feira.

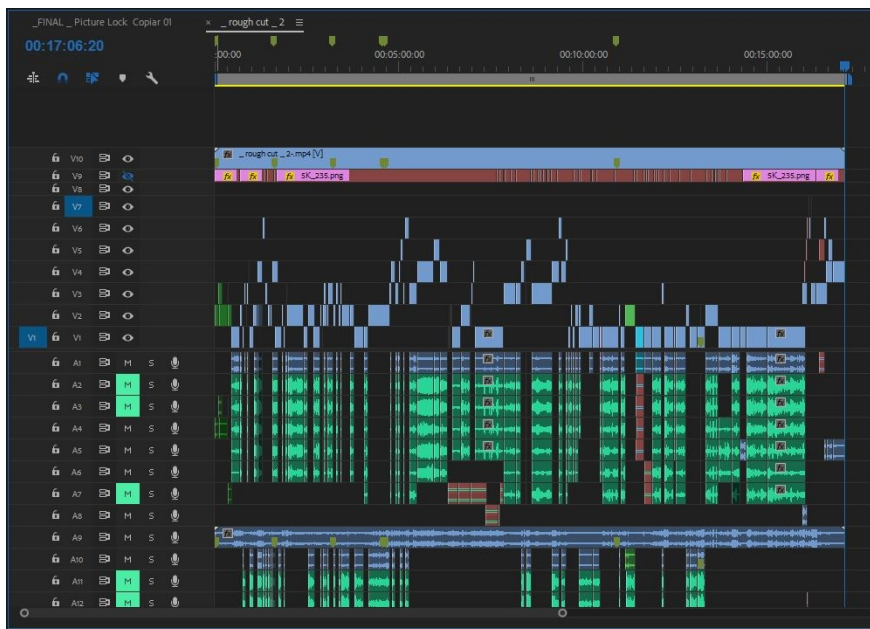


Figura 56 - a enorme quantidade de faixas de áudio, tornavam toda a edição complexa

4.4.5 - Segundo corte

É no segundo corte que muitos dos problemas que anteriormente referi, que surgiram aquando do primeiro corte, começam a ser corrigidos.

Estruturei este tópico de acordo com a sequência cronológica em que as cenas surgem na curta-metragem, por me parecer a forma mais simples de explicar toda a evolução do corte e da narrativa presente em “DENTRO”, visto que muitas das cenas são influenciadas, não só pela própria cena em questão, como pelo seu conjunto.

CENA 1

A edição da primeira cena da curta-metragem “DENTRO” levou algum tempo a ajustar o corte final. Foi bastante trabalhada e modificada tendo começado por ser uma cena rápida e contínua em que tinha como objetivo inicial apenas mostrar que o Ator encontrava uma mala perdida e a apanhava.

A forma final como foi editada, criando um longo período de hesitação e espera, antes do Ator pegar na mala e o público se aperceber do objeto que tinha estado a manter a atenção do Ator, penso que tenha sido importante para criar um início perfeito para esta curta-metragem. A forma como mantém “escondido” num longo *shot*, o objeto para o qual o Ator está a olhar, mantém a audiência atenta e expectante. Note-se que a mala será, ao longo de toda a curta-metragem, o objeto mistério sobre o qual incidirão todas as atenções.

A mistura dos planos entre grande plano da cara do ator e o *wide shot* mostrando a espacialidade, faz intensificar, num crescendo, a curiosidade da pergunta “o que vai acontecer?” A meu ver foi muito importante, relativamente à significação que produziu, aguentar esta cena quase 30 segundos, aquando da edição desta primeira cena, para gerar todo o *Hipe* sobre o que o ator está a observar.

Esta cena de “DENTRO” tem uma certa semelhança, em minha opinião, com a cena do filme “Ida” de 2013 – No *shot* onde a câmara se mantém imóvel apenas com uma janela aberta, e a personagem a vaguear pelo plano. Não existe, durante bastante tempo, nada relevante, mas traduz-se, no fundo, por ser uma linguagem do Realizador e do Editor significando que aquilo que estão a ver é importante, mesmo quando o *shot* fica vazio, apenas com a janela, e o mesmo plano. É uma forma de dizer que aquilo que estão a ver tem uma importância não revelada, mas continua importante, e quanto mais longo o *shot*, mais intensifica a ideia de que o que estão a ver será importante. Até que, por fim, a personagem salta pela janela.

Esta cena de “DENTRO” tem inegável semelhança no seu efeito com a cena de “IDA” de Pawel Pawlikowski, pois, apesar de não manter o mesmo *shot* imóvel durante algum tempo, é uma combinação de *shots* longos, fazendo crescer a intensidade da interrogação sobre o que estará e virá a acontecer.

Na figura abaixo, podemos ver as diferenças do primeiro corte para o segundo. O primeiro plano, no primeiro corte, era bem mais curto, e interrompido. No segundo corte já foi tido em conta o *close-up*, conseguindo assim proporcionar muito mais tensão, e por isso o corte ter sido alterado.

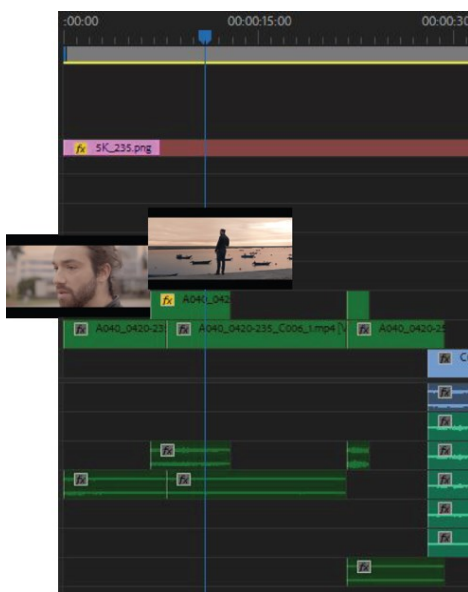


Figura 57 - Printscreen edição da primeira cena (primeiro corte)

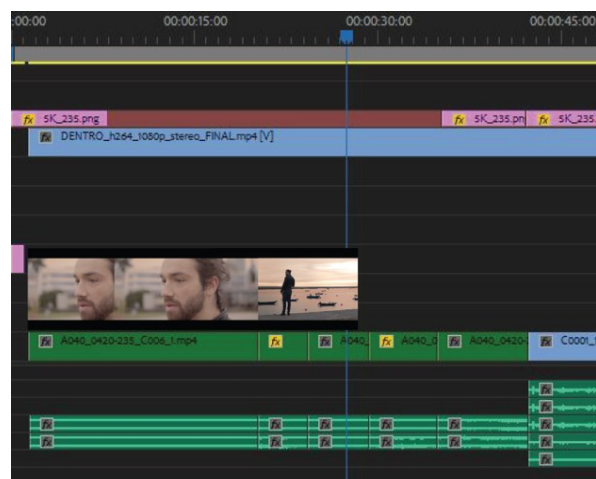


Figura 58 - - Printscreen edição da primeira cena (segundo corte)

O facto de não termos deixado o plano geral durante tanto tempo, e termos intercalado com planos *close-up*, deve-se ao facto de um *close-up* ter um potencial enorme no que diz respeito a criar tensão. Além disso, faz com que a audiência entenda que ele está a olhar para algo fixo, algo que lhe chamou à atenção, algo que ele está a pensar para si próprio.

Como acontece no filme “The Assassination of Jessie James” *fig. 59* de Andrew Dominik (embora neste *shot* seja usado um pequeno travelling de câmara que intensifica o significado), em que o *close-up* os olhos do Ator fixos num determinado “objeto” nos leva, claramente, a pensar que alguma coisa vai acontecer com o “objeto” que ele fita fixamente, assemelha-se ao *shot* de “DENTRO” antes de nos apercebermos que se trata da mala que o Ator acaba por apanhar *fig. 60*.



Figura 59 - Fotograma de "The Assassination of Jessie James"

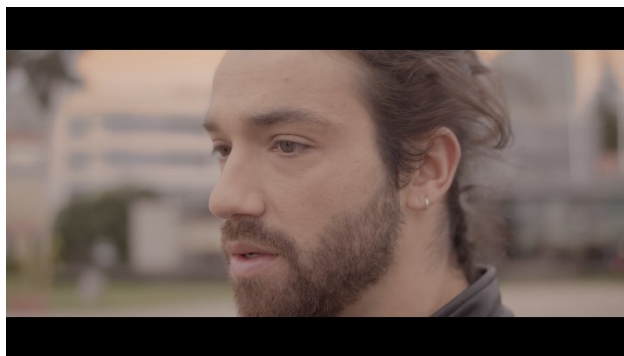


Figura 60 - Fotograma de Dentro cena 1

Após esses 30 segundos, há um corte quase quebrando a regra dos 180°, onde pela primeira vez revelamos o objeto para o qual foi gerado todo aquele “*build-up*” inicial *fig. 61*.

Isto provoca uma revelação quase que chocante, pois o corte tende a ser abrupto, e como se fosse um POV do próprio objeto, criando uma superioridade do Ator perante o objeto que parece inofensivo.

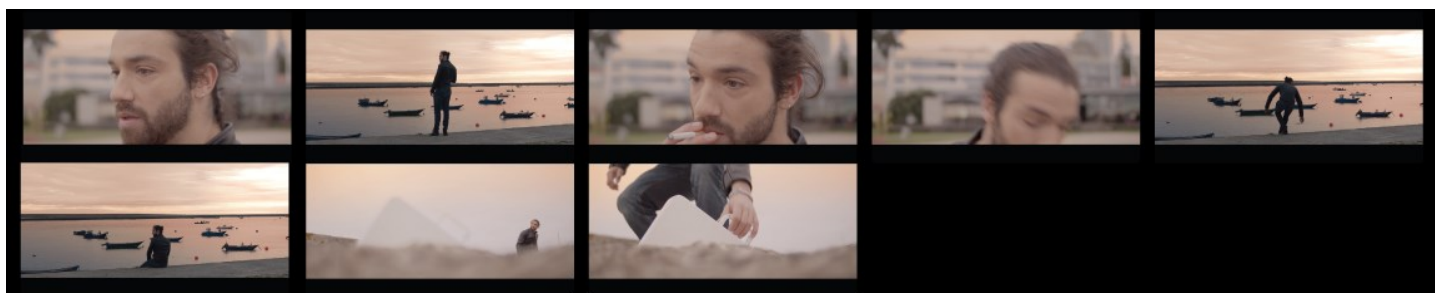


Figura 61- Sequência de fotogramas da cena 1 de Dentro

De uma maneira geral, salvo casos intencionais, devidamente justificados, a curta-metragem “Dentro” foi editada na tentativa de conseguir cortes invisíveis, dado tratar-se de uma curta-metragem neorrealista. Assim, todos os movimentos foram tidos em conta para que, aquando dos cortes, eles pudessem ser feitos o mais invisivelmente possível. Abaixo indico um exemplo. O corte acontece mesmo quando o personagem se está a baixar, criando assim um corte suave e invisível *fig. 62*.

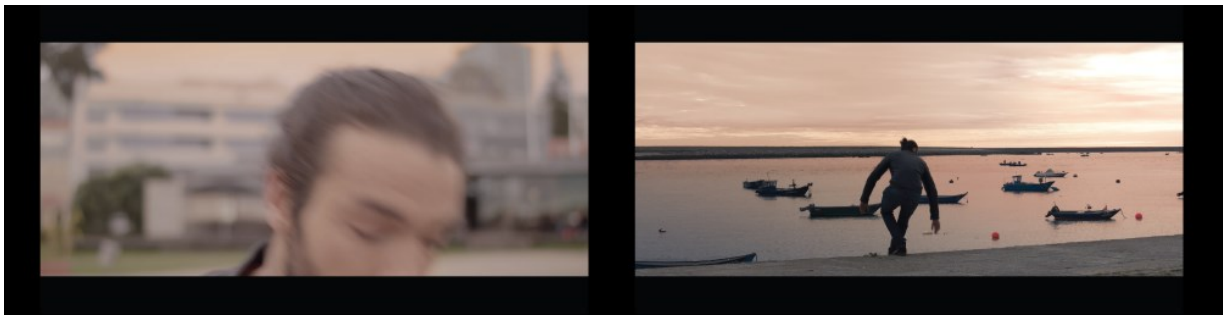


Figura 62 - exemplo de corte invisível em Dentro

O corte da primeira para a segunda cena funciona de uma forma perfeita pois é um corte abrupto, quebrando toda a suavidade, designado “*smash cut*” e, na minha opinião, uma ajustada analogia ao que a “mala” irá significar durante o enredo da curta-metragem “DENTRO”.

Da mesma forma que o corte (*smash cut*) cria uma disrupção na audiência, a mala irá criá-la também no enredo, como analogia fig. 63.

A sequência abaixo exhibe o corte feito para a transição entre a primeira cena da curta-metragem e a segunda cena. Escolhi cortar o último take da primeira cena no momento em que ele agarra a mala, e antes mesmo do ator a levantar fig. x, isto por duas razões que me parecem importantes para o subconsciente do espectador. Em primeiro lugar porque a partir do momento em que ele agarra a mala, já fica subentendido que a vai levar, em segundo lugar, e na minha opinião, funciona subliminarmente, como se o facto de ele agarrar a mala fosse uma aquisição, reforçando a ideia de que a mala lhe pertence, e que ele assume entrar no estado de posse da mesma.

Isto no sentido de reforçar tudo o que a mala irá significar no desenrolar do enredo.

Além disso é o momento perfeito para iniciar a conversa que a personagem Andreia tem referente ao Jaime – Protagonista da primeira cena. De certa forma, a frase que ela diz – “Lá estás tu! Caga para o Jaime!”, começa de imediato a deixar transparecer um pouco a forma como eles os dois se relacionam, isto é, de um modo ousado e por vezes até grosseiro fig. x.

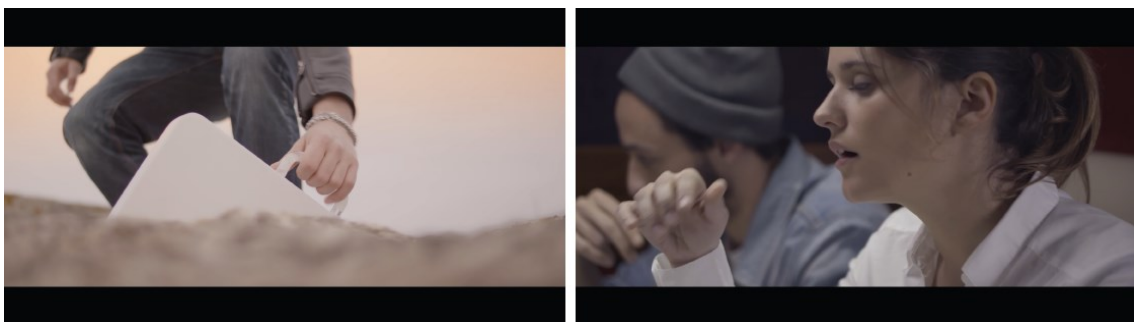


Figura 63 - Exemplo de um smash cut entre cenas de Dentro

Entre estas duas cenas, decidi fazer um corte que tivesse um efeito impactante, para quebrar a calma da primeira cena e provocando também um salto temporal contribuindo para

a evolução da narrativa. Esta técnica de corte é recorrentemente usada no cinema, para criar um impacto na mudança de cena, que tendencialmente tem emoções ou narrativa diferentes designada por *Smash Cut*.

CENA 2

Nesta cena em que os quatro amigos estão a jantar, o corte acaba muito por seguir as deixas dos Atores. Preferi usar poucos planos gerais, pois estamos perante um jantar de amigos chegados, onde me pareceu importante manter os planos quase sempre *close-up* o que os aproxima mais, transmitindo, ou acentuando a cumplicidade entre eles. A montagem foi feita de uma forma dinâmica e usando bastantes J-Cuts e L-Cuts para, por vezes, mostrar as reações do outro personagem como, por exemplo, neste momento da segunda cena, em que um J-Cut permite que seja visível a reação da Atriz, enquanto o Ator fala com ela.

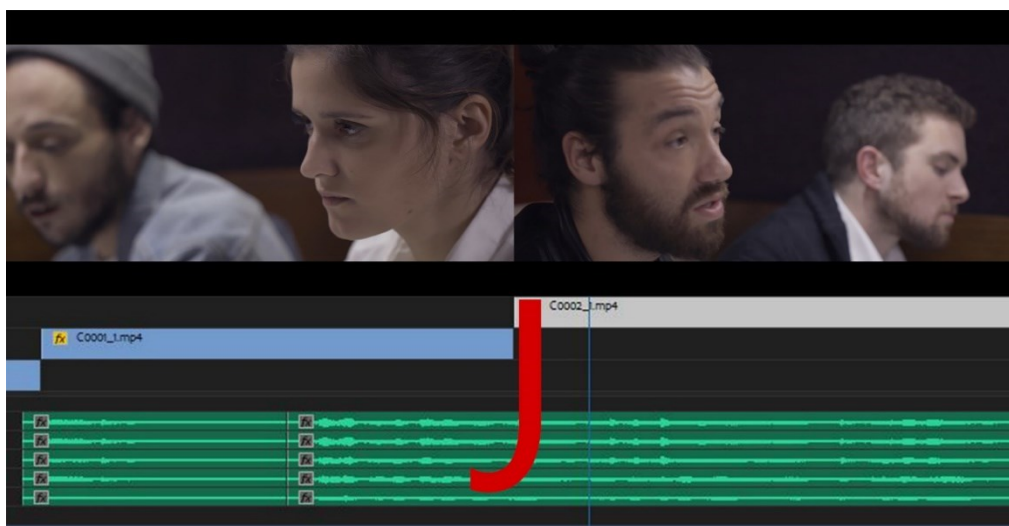


Figura 64 - Exemplo de um J cut aplicado em Dentro

Ainda relativamente a esta cena, no início fiz um pequeno teste, uma vez que também era a ideia inicial do realizador, e por isso tínhamos gravado mais ângulos do momento em que o Ator chega com a mala. Tentei através de um “*Cut – away*”, introduzir a mala de uma forma mais intrusiva, por um corte abrupto, quebrando a ação principal ao inserir um objeto em cena, neste caso a mala. Também este tipo de corte tem tendência a levar esse mesmo objeto para a ação principal. Foi assim que criei este excerto da cena, que ilustro abaixo *fig. x*.

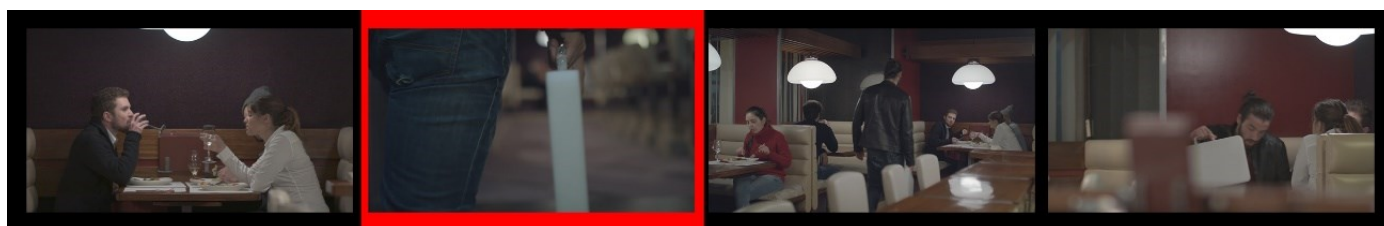


Figura 65 - Experiencia de edição com um Cut-away em Dentro

Apesar do *cut-away* funcionar da forma que esperava narrativamente, quebrava o momento do jantar entre os amigos, e como um dos problemas encontrados no primeiro corte era o excesso da aparição da mala, foi necessário retirar esta chegada intrusiva da mala e por isso este excerto, *fig. 65*, foi retirado.

Uma vez que a cena, 3 presente no guião, foi eliminada, questão que abordo mais abaixo no relatório, a transição da segunda para a quarta cena por coincidência tinha um enorme contexto narrativo pois a cena 4 começava com dois figurantes aos beijos *fig. 66*. Aspeto esse que achei de grande importância criar uma certa ligação entre ambas, para isso acabei por cortar a segunda cena no momento em que Jaime está a rebaixar Andreia. Esse para mim é o momento ideal para fazer o corte de cena, mostrando, nesse momento, dois figurantes aos beijos. Contrastando as emoções, que no fundo é o que acontece um pouco durante toda a curta-metragem.

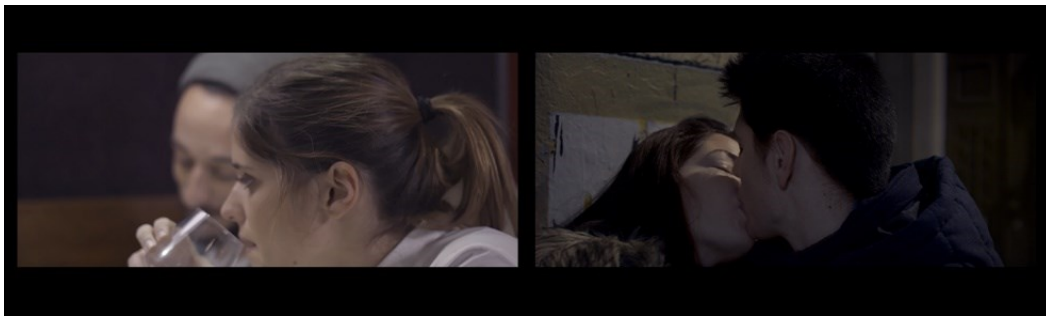


Figura 66 - transição entre cenas

CENA 3 – Cena retirada

Anteriormente, no primeiro corte, e no guião, havia uma cena entre a do restaurante e a da rua do Mirita *fig. 67*.

Esta cena, passava-se numa garrafeira, e optei por removê-la, pelo facto do resultado do primeiro corte que descrevi acima no relatório, aleado à circunstância de esta cena em nada concorrer para o avanço da narrativa. Era apenas mais uma cena em que os atores discutiam sobre o que poderia ou não estar dentro da mala. No guião tudo fazia mais sentido, porém, ao ver todas as cenas unidas, começou, a parecer óbvio que esta cena sobrecarregava o espectador com informação que, no fundo, não era informação, uma vez que apenas repetia a ideia de que não conseguiam abrir a mala. Ideia essa que, desde a segunda cena, o ator refere claramente, e que é frequentemente repetida durante a curta-metragem.

Tenho de admitir que foi um daqueles cortes que doem fazer, dos que representam uma decisão difícil, pois a cena estava bem conseguida e esteticamente bonita. Este é, para mim, mais um exemplo claro do corte que, com frequência, acontece na Edição, que é sempre custoso, e por isso conhecido por – “Kill your Darlings”.



Figura 67 - Cena 3 de Dentro, eliminada da versão final

Cena 6 – Discoteca:

Esta foi uma das cenas que mais reedição sofreu, pois, o resultado final praticamente em nada se assemelha ao que estava escrito no guião.

Pelo facto de ter de retirar a atenção da mala, e dada também a necessidade de encurtar (reduzir o tempo) da curta-metragem, foi necessário reestruturar toda a cena, uma vez que removê-la estava fora de questão pois, apesar de todos os problemas, a cena da discoteca mantinha todo o interesse na evolução da narrativa. A saída dos amigos naquela noite justifica e encaixa bem na história. Todavia, teve de ser repensada e reeditada, eliminando a parte que trata da mala, pois era excessivo e redundante repetir os *shots* referentes à mala, uma vez que ainda na cena anterior se tinha falado dela.

Para isso tive de retirar o plano de sequência, em que Jaime seguia pela discoteca à procura de quem tinha a mala *fig. 68*.

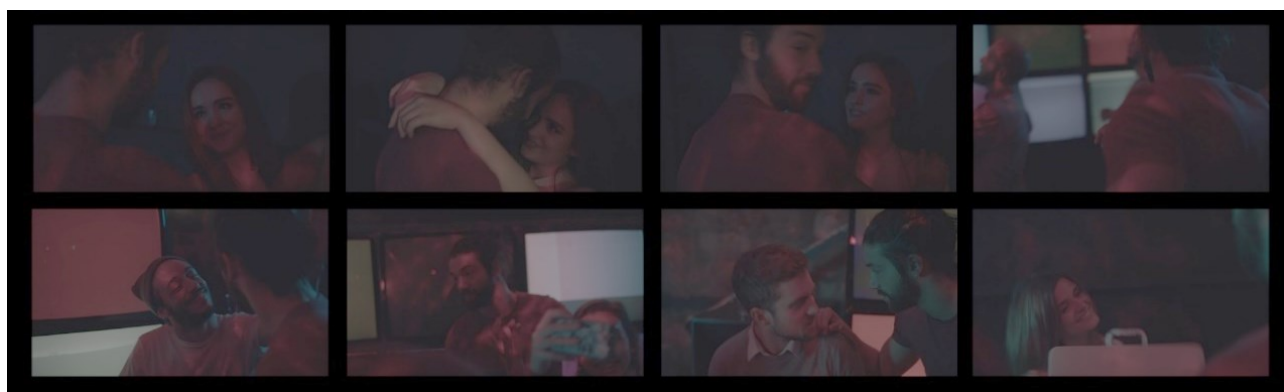


Figura 68 - Sequência de Fotogramas da cena 6 (primeiro corte)

Retirando esse plano, o objecto mala já desaparecia, mas claro, como esse era o nosso *shot* principal, onde praticamente toda a ação se passava lá, dificultou em criar algo diferente.

Conseguindo, através desta nova edição, retirando a atenção da mala, e focando-a na relação entre os personagens Jaime e Andreia, manter todo o interesse desta cena.

Através de vários planos que tínhamos feito nas rodagens, e recorrendo à técnica de *cross cut*, acabei por tentar esboçar os contornos de uma pequena história, que se passava ao mesmo tempo, com o objetivo de criar mais de tensão no espectador. Consegui através da montagem em *cross-cut* fazer com que fosse perceptível que os amigos estavam separados e a divertirem-se ao mesmo tempo. Os vários *close-up* dos personagens “Jaime” e “Andreia” *fig. 69*, criaram a ideia de uma ligação entre eles e fazer, apenas com os olhares, com que fosse clara a existência dessa ligação entre ambos pela manifestação de perceptível ciúme, mostrando que “Andreia estaria desconfortável e desagradada com o facto de “Jaime” estar com a “Julie”. A meu ver, acho que dentro do que tínhamos antes, no primeiro corte, ficou agora a ideia subliminar da existência de uma relação entre estes dois personagens.

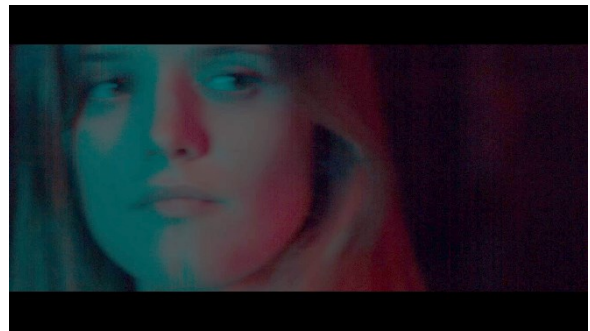
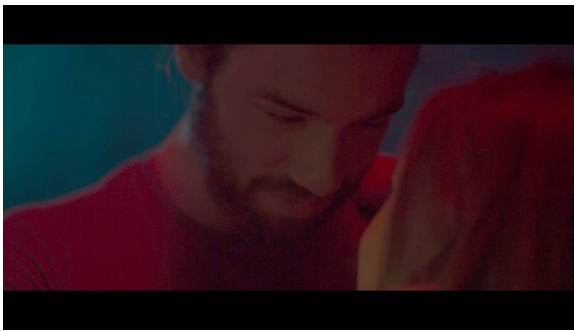


Figura 69 - Fotogramas da cena 6 (corte final)

Como na imagem abaixo, podemos ver o facto de enquanto a “Andreia” não vê Jaime e Julie juntos, está mais divertida e despreocupada, mas a partir do momento em que eles voltam para a pista de dança e “Andreia” os alcança visualmente, começa a ficar com uma expressão sombria, mais carregada.

Por sua vez, quando Jaime se apercebe que Andreia está a observá-lo, age de forma ainda mais efetiva, fazendo com que “Andreia” fique ainda mais afetada *fig. 70*.

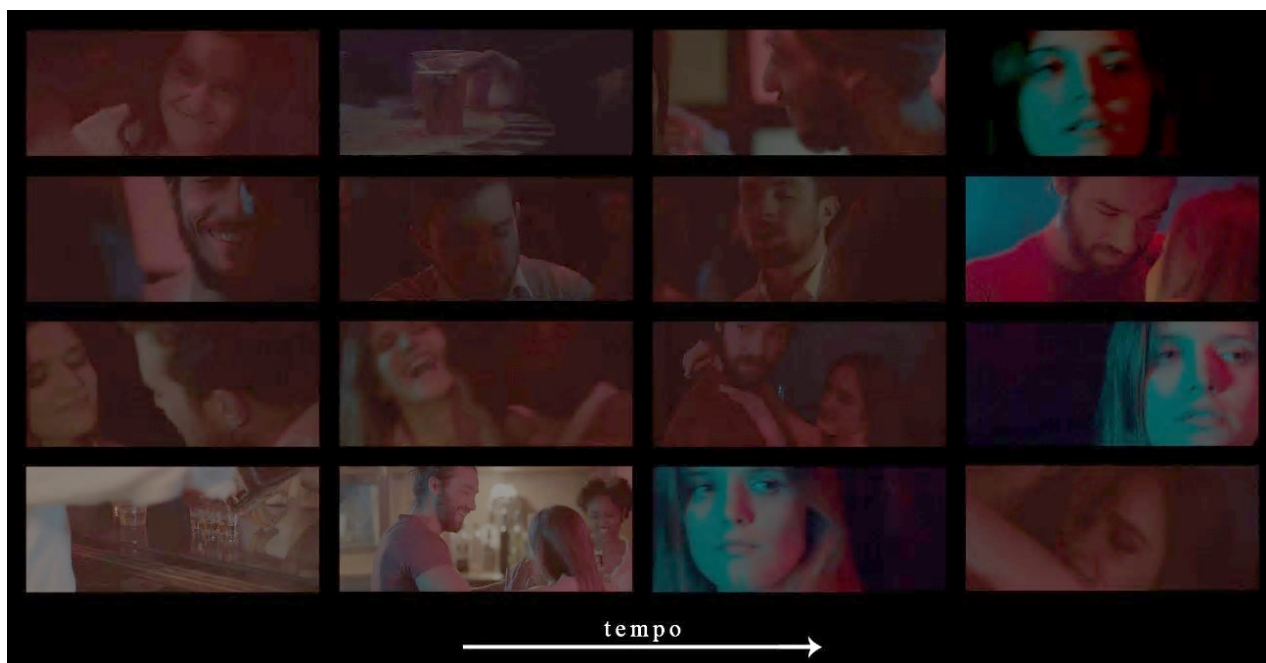


Figura 70 - Exemplo do cross cut em dentro - Cena 6

Quero com isto justificar os vários cortes de *close-up* entre os dois personagens, presente no final desta cena. Pois, a meu ver, mostra sem sombra de dúvidas, que Andreia está incomodada com o que se está a passar entre Jaime e Julie.

Com a reedição desta cena, consegui retirar toda a atenção da mala, presente na primeira edição, encurtar um pouco a cena, ganhando minutos cruciais, e ainda criar uma história que, no meu ponto de vista, prepara o espectador para que tudo fique ainda em aberto sobre a história “Dentro”.

A transição entre a cena da discoteca e a cena seguinte foi feita através de um “*Establishing shot*” fig. 71. Uma das curiosidades deste “*shot*”, é que foi feito sem qualquer propósito aquando das gravações. Apenas achei esteticamente bonito, e numa das pausas das rodagens fi-lo sem saber que seria um *shot* muito importante para a transição.

Poderemos designá-lo um “*Establishing shot*”, pois o seu fundamento é o facto de contextualizar a noite, ou o final de noite, uma vez que a lua já se encontra perto do horizonte. Isto introduz a cena seguinte que se passa após várias horas na discoteca.

Também ajuda a avançar no tempo, uma vez que a cena da discoteca é curta, sendo uma forma de dar a entender que se passou várias horas.

Adicionando o “*J cut*” nesta cena e criando um eco na música da discoteca, acho que funciona muito bem na forma como inconscientemente nos transmite a sensação de passagem do tempo.

O uso deste plano como “*Establishing shot*”, foi até sugerida pelo Professor Doutor Carlos Ruiz, e que, a meu ver, resulta na perfeição.

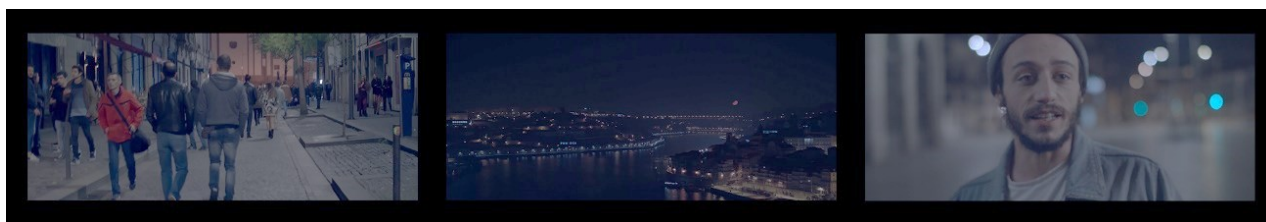


Figura 71 - Exemplo de um Establishing Shot em Dentro

Este Tipo de *Shot* é muito recorrente em novelas, e até mesmo em filmes.

Adicionando a este “*Establishing shot*” um corte em “*J– cut*” reforça a ligação dos dois planos, intensificando a ideia da espacialização dada por este *shot* fig. 72.

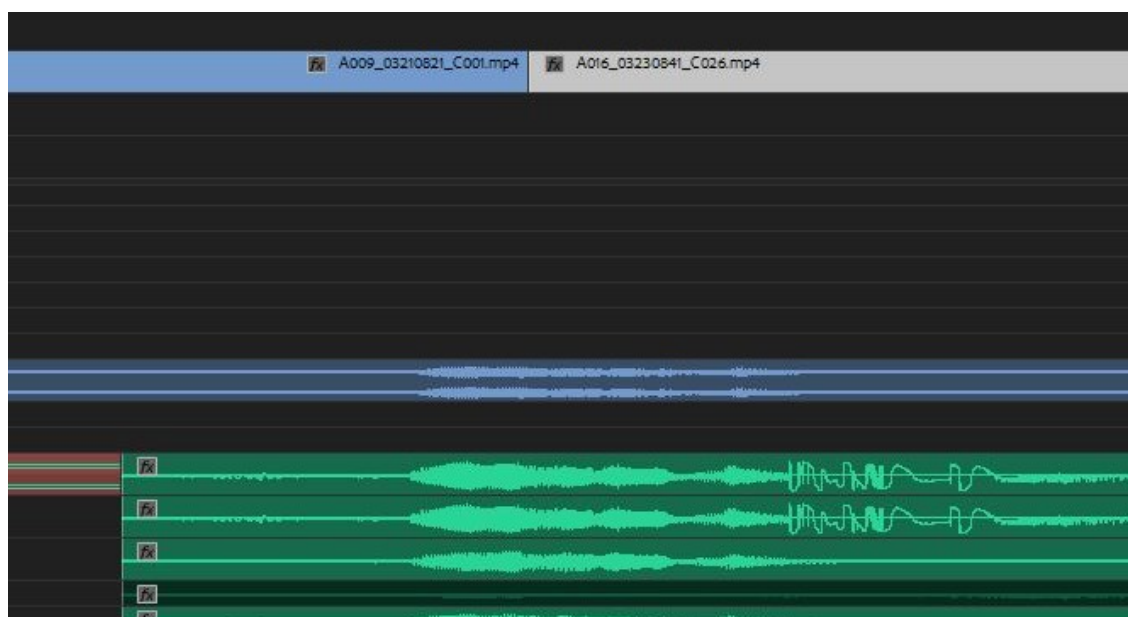


Figura 72 - J cut no momento de transição de cenas

CENA 7

A cena 6 sofreu uma grande reformulação, após o primeiro corte, pois era evidente que apresentava alguns problemas a nível narrativo.

Em primeiro lugar era extremamente longa, e continha muito tempo de informação redundante. Comecei por reformular todo o início, retirando um pouco do diálogo, preferindo começar exatamente quando o personagem diz “vamos mergulhar a mala” pois cria muito mais impacto. Apesar da ideia do Realizar, era como que se introduzíssemos o facto de ele se lembrar de mergulhar a mala devido ao batismo que é feito na fonte, e por isso surgiam dois estudantes na cena.

A figura 73 abaixo do guião descreve o enxerto que foi retirado.

EXT. FONTE - NOITE

Rodrigo, Andreia, Paulo, Jaime e Julie descem a rua lentamente. Estão um pouco alcoolizados, nota-se pelas muitas risadas que vão dando. Jaime e Julie conversam entre eles à parte dos outros, Jaime sorri bastante e tem movimentos corporais muito expressivos, para além de ter o seu braço sobre os ombros de Julie. Andreia leva a mala nas mãos, Paulo acompanha-a e ao seu lado vai Rodrigo que caminha de olhos fechados.

ANDREIA
(Para Rodrigo, rindo)
Acorda!

RODRIGO
Sim. Já abriste isso?

ANDREIA
Tou mesmo quase.

PAULO
Começo a achar que não dá mesmo.
Mais vale desistir.

ANDREIA
Não. Comigo isto abre, nem que
tenhamos de a partir toda.

PAULO
Cuidado para não estragar a mala.

Dois RAPAZES DE TRAJE passam pelos amigos e param para cumprimentar Jaime. Não param muito tempo e seguem caminho.

RODRIGO
(para Jaime)
Ainda andam aí a esta hora?

JAIME
Sim. Andam em preparativos para o
baptismo.

Os amigos passam junto a uma fonte, Rodrigo olha para a fonte, pára de andar e fica com uma expressão como se tivesse subitamente descoberto alguma coisa. Dirige-se rapidamente a Andreia e agarra a mala que ela leva.

RODRIGO
E se tentássemos mergulhar a mala
como o Paulo disse?

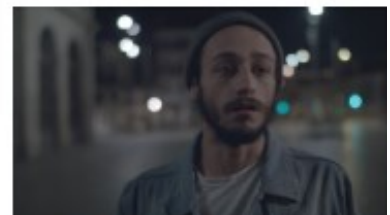


Figura 73 - excerto do guião que foi removida por questões narrativas

Apesar da cena não ter essa informação, a meu ver torna-se redundante, pois acaba por ser explícito. O espectador vê uma fonte, e vê estudantes, não é necessário algo para evocar esse pensamento, pois quem conhece associa de imediato, criando assim muito mais impacto com o facto de termos um *Close-up* do personagem Rodrigo claramente alterado pelo efeito do álcool, e com a ideia de mergulhar a mala.

Fazendo jus à expressão muito usada no cinema “Show, don’t tell”.

Um segundo aspeto negativo que se tornara evidente não só nesta cena, mas também um pouco por toda a curta-metragem, era o constante e agressivo conflito entre os diferentes personagens, havendo nesta cena mais um conflito entre o personagem Jaime, que não queria mergulhar a mala. Apesar do objetivo de o Realizador ser o de manter um conflito latente ao longo de toda a curta-metragem, começaria, certamente, a ser difícil ao espectador entender a relação dos quatro amigos o que era problemático a nível narrativo.

Também o facto de não ser perceptível um recrudescimento gradual e contínuo do conflito, poderia mais facilmente levar o espectador a achar extremamente exagerado e por isso irrealista, afetando fortemente o sentido do argumento.

Tendo isso em mente, e com a colaboração até de vários professores, que assistiram ao primeiro corte e que foram da mesma opinião, retirei esse excesso de conflitualidade, amenizando-a um pouco, mantendo o estritamente necessário e sempre num tom crescendo.

Por essas razões, a edição desta cena foi um grande desafio, pois a continuidade não deveria ser posta em causa.

Durante muito tempo, particularmente nos primeiros anos do cinema sonoro, manter a continuidade tridimensional na Edição, era uma regra de ouro e era visto como falta de rigor, ou inabilidade, violá-la. No entanto, essa ideia foi sendo ultrapassada por variadíssimas razões em favor de outros valores da Edição. Walter Murch, por exemplo, diz-nos a esse propósito no seu livro “The blink of an eye” que para fazer um bom corte, coloca essa regra, a não ser em casos muito excecionais, em último lugar numa escala de seis critérios.

A continuidade entre takes é importante para que o corte seja invisível. Contudo, apesar da importância da continuidade, nunca deve sobrepor-se ao *acting*.

- Walter Murch – “An ideal cut (for me) is the one that satisfies all the following six criteria at once: 1) it is true to the emotion of the moment; 2) it advances the story; 3) it occurs at a moment that is rhythmically interesting and “right”; 4) it acknowledges what you might call “eye-trace”-the concern with the location and movement of the audience's focus of interest within the Frame; 5) it respects “planarity”-the grammar of three dimensions transposed by photography to two (he questions of stage-line, etc.); 6) and it respects the three-dimensional continuity of the actual space where people are in the room and in relation to one another).” (Murch, W. (1943). In *The Blink Of An Eye*. 2ª edição, Silman-James Press. Beverly Hills.)

Retirar o excesso de agressividade e torná-lo num processo que se desenvolvia num crescendo, nomeadamente a reação que Jaime tinha, que sem sombra de dúvidas era exagerada e agressiva, foi uma tarefa árdua e complexa pois, como não tinha sido gravado com esse fim, tive de improvisar e refazer toda a edição.

O excerto da figura 75 abaixo foi o que retirei da cena.

ANDREIA
Pronto, vocês é que sabem.

JAIME
Não é vocês é que sabem, eu é que sei! Vão molhar o interior todo. Se tiver alguma coisa electrónica dão cabo disso.

PAULO
E se for uma coisa electrónica que está a impedir de abrir?

Figura 75 - excerto de diálogo removido da cena

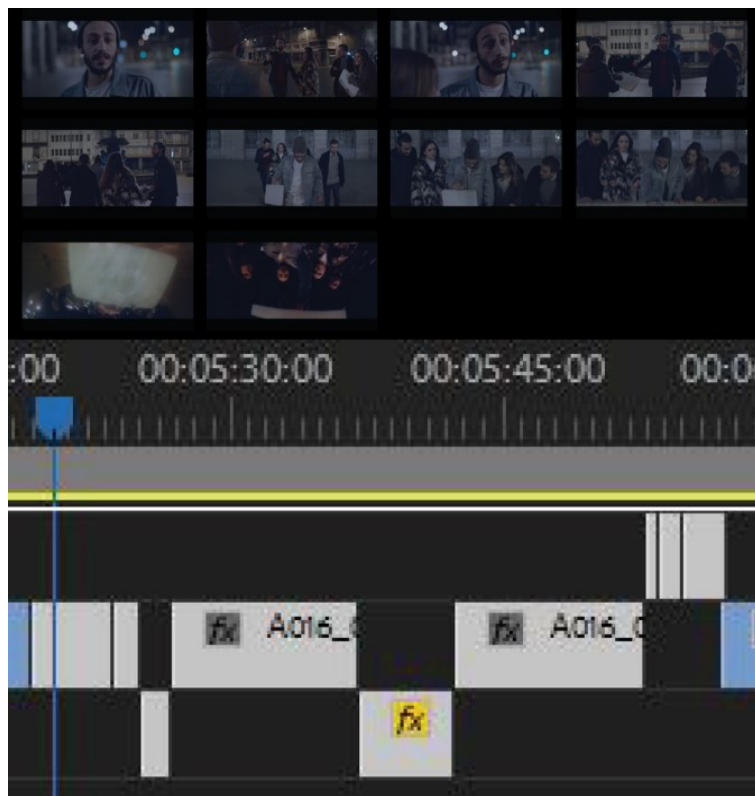


Figura 74 - Printscreen da cena 8 muito mais pequena

Apesar de serem apenas 3 deixas, e de no guião não parecer nem ser tão agressivo, o que é facto é que a forma como o Actor interpretou essas deixas, principalmente o Ator do personagem Jaime, era exagerada e um pouco desproporcionada ao que estava a ser sugerido. Por isso, alem de poder ganhar mais alguns segundos encurtando a cena, retirei também esse diálogo menos bem conseguido.

Também ainda nesta cena, foi retirado o seu final, ou melhor reformulado. Achámos por bem retirar o momento em que supostamente a mala produzia um barulho, depois de ser mergulhada. Esta decisão não teve a ver com o aspeto do conflito atrás referido, mas sim por uma questão de narrativa sensorial. Queríamos desviar completamente o olhar da mala, e que o espectador não ficasse demasiadamente com o fator mala na cabeça, para que no final da curta metragem tivesse um impacto maior, permitindo-lhe sentir mais dúvidas sobre o que realmente iria acontecer no fim. E por isso foi retirado *fig. 76*.

Rodrigo mergulha a mala durante uns segundos, enquanto os amigos olham paralisados para a mala debaixo de água. Nada acontece. Rodrigo levanta a mala novamente emergindo-a da água. Os amigos voltam a contemplar a mala por um momento, até que, subitamente, ouvem um barulho estranho.

ANDREIA
Ui.

PAULO
Ouviram isto?

JAIME
O quê?

RODRIGO
Um barulho. Eu também ouvi.

JULIE
(rindo)
You guys are so weird.

ANDREIA
Mergulha isso outra vez!

Rodrigo volta a submergir a mala. Mas nada acontece.



Figura 76 - Enxerto de diálogo que foi removido

O facto do último plano da cena 6 ser um *shot* dos cinco personagens e da mala *fig. 77*, e de ser apresentado em um *shot* numa posição invertida, causa um impacto intencional, relativamente ao que acontece na cena seguinte, e o corte foi no sentido de que Jaime aparecesse em *close-up*, na cena seguinte, numa posição de isolamento e distanciamento em relação ao grupo, como se se operasse uma espécie de reviravolta. Veja-se que é a última vez em que Jaime está ao lado de Julie. Na cena seguinte, quem está a falar com a Julie é o Rodrigo. O objeto “mala”, e os cinco amigos juntos num plano invertido, sustentam a ideia de uma mudança, que irá ser um trigger para o despoletar de tudo o que acontecerá na cena seguinte, onde as tensões entre os personagens começam a ser mais evidentes e se agravam, descambando continuamente até ao final da curta-metragem.

Além de toda a parte narrativa inerente a este *shot*, tive de pensar bem se o usaria e se isso seria uma mais valia para a narrativa, pois tendo sido um *shot* que foi gravado debaixo de água, tivemos de usar, como referi em cima no meu relatório, uma máquina cuja qualidade em nada se assemelha à nossa principal máquina. Por essa razão a sua qualidade não era igual à de todos os outros planos. Na edição tive de ter isso em conta, pois sabia que se usasse esse plano, teria que ter a noção se seria possível, em correção de cor, conseguir ajustar e atenuar essa diferença.

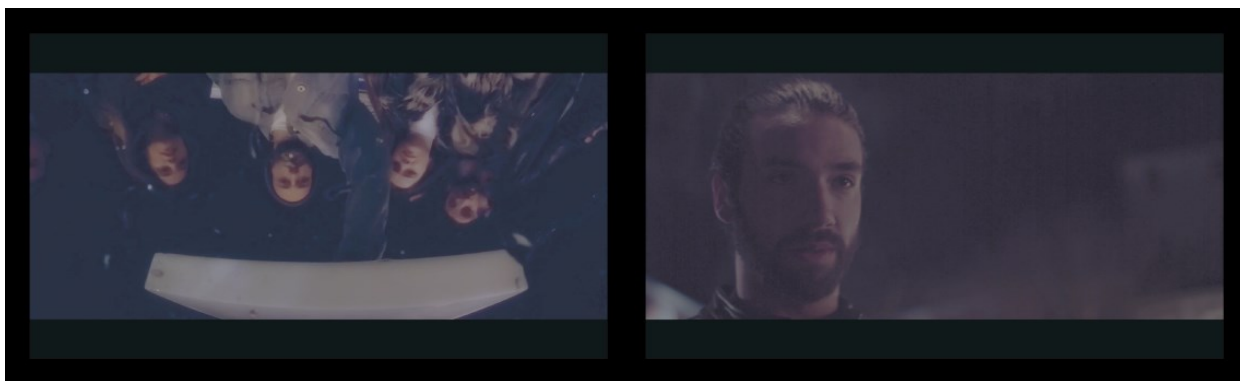


Figura 77 - Transição entre a cena 7 e 8

CENA 8

Nesta cena, o primeiro *shot* e o corte são, uma vez mais, narrativamente pensados. A curta-metragem começa exatamente com um *close-up* do personagem Jaime e, intencionalmente, contribui para o desenvolvimento da narrativa com a ligação que se estabelece entre este *shot* e o primeiro *shot* da 1ª cena. Fig.

Aqui voltamos a ver este personagem em grande plano e exatamente como no início, onde, mais uma vez, a ação decorre sem que o espectador a veja. Está tudo, durante um certo período de tempo, apenas na cabeça de Jaime. O facto deste plano ser longo, cria uma emoção altamente influenciadora no espectador. E mais uma vez, no início, após um jogo de cortes, ele volta a pegar na mala. Isto funciona como um paralelismo, validando a frustração misteriosa que a aparição da mala provoca no personagem.

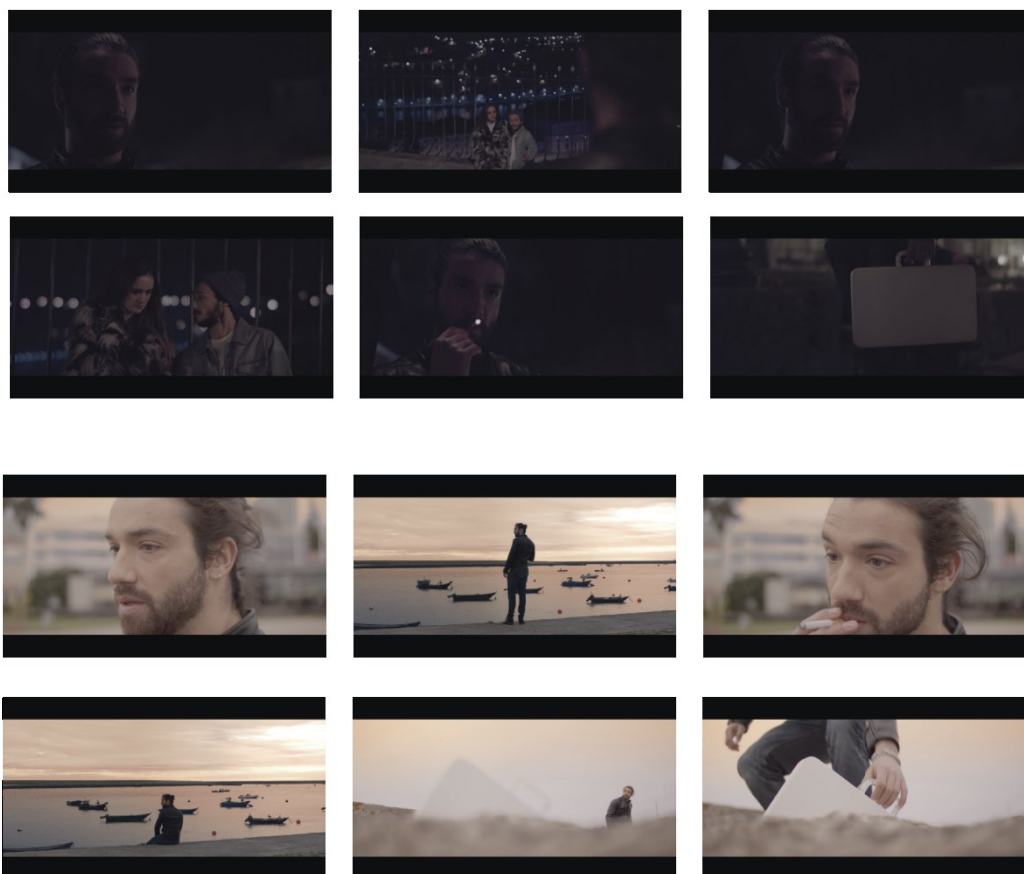


Figura 78 - Comparação entre a cena 8 e a cena 1

Como podemos ver na *figura 78*, o padrão de corte respeita, de uma forma muito aproximada, o corte da primeira cena.

Em primeiro lugar surge o *close-up*, depois um plano *over the shoulder*, e, de seguida, os personagens que (neste caso funcionam como o desviar da atenção da mala). Quando volta ao *Close-up* de Jaime, e o vemos a atirar a beata do cigarro e a entrar em ação, até ao momento em que percebemos que ele pega na mala, o espectador não sabe o que ele irá fazer, podendo o espectador admitir, por exemplo, que ele vai atacar os seus amigos, e por isso o plano é contínuo e acompanha-o, levando mais tempo o espectador a entender o desfecho da cena, causando assim maior tensão.

Esta semelhança com a primeira cena tem um significado subliminar, sendo a mala o objeto que despoleta todos os problemas que surgiram nesta curta. Comparei esta à primeira cena, pois na primeira cena o problema foi ter apanhado a mala, agora o problema começa a surgir.

Toda a duração, deste início de cena, *fig. 79* é longa e calma, criando um “*build up*” para a descarga de frustração presente logo após a tentativa de abrir a mala.

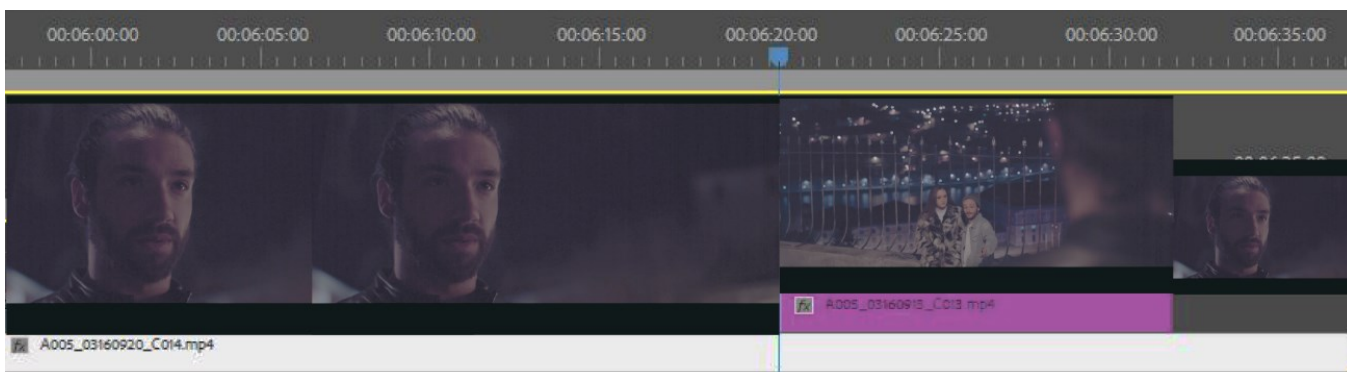


Figura 79 - Print screen da timeline da cena 8

Dada a necessidade de retirar tudo o que fosse redundante, e não contribuísse, portanto, para o avançar da narrativa *fig. 80*, achamos por bem retirar uma pequena fala entre as personagens Afonso e Jaime. Apesar de ser apenas uma pequena parte, a meu ver acabava por quebrar um pouco a tensão da cena, pois estava mesmo no meio, entre o momento em que Jaime pegava na mala e a tentava abrir, e o outro momento de tensão, em que Andreia quer também tentar abrir a mala. Este pequeno diálogo entre a Afonso e Jaime quebrava todo o potencial conflituoso entre Jaime e Andreia, que como disse anteriormente no relatório, é a partir desta cena que tudo começa a tomar força e a descambar.

ANDREIA
Que surpresa. Não funcionou.

PAULO
Começo a achar que mais valia
deixar a mala onde a encontraste
e esquecer isto.

JAIME
Porquê? Não tens vontade de abrir
isto?

PAULO
Se queres que te diga, já nem
sei.

ANDREIA
Eu acho é que já está na hora de
tentar partir isso.

ANDREIA
Dá cá deixa-me tentar outra vez.

JAIME
Já tentaste e não conseguiste.
Deixa de ser insistente. Precisas
sempre de tentar provar alguma
coisa.

Figura 80 - Dialgo removido

Na transição da cena 7 para a cena 8, aproveitei o desfecho fora de foco, que a meu ver é esteticamente bonito e até narrativo, pois Julie segue na direção contrária à de todos os outros, como se fugisse daquele enredo e de todos os problemas, enquanto os personagens caminham em direção a algo que embora ainda desconhecido começa a ser estranho e agressivo entre eles.

Este último *shot*, a meu ver, também reforça o facto de Jaime estar completamente enfurecido, como se estivesse cego e daí uma analogia a esse desfoque, justificando assim, também, a sua atitude agressiva na cena seguinte *fig. 71*.

Com recurso a um J-Cut, acho-o que é um corte entre cena fluido e curto, que é, no fundo, o que realmente aconteceria.

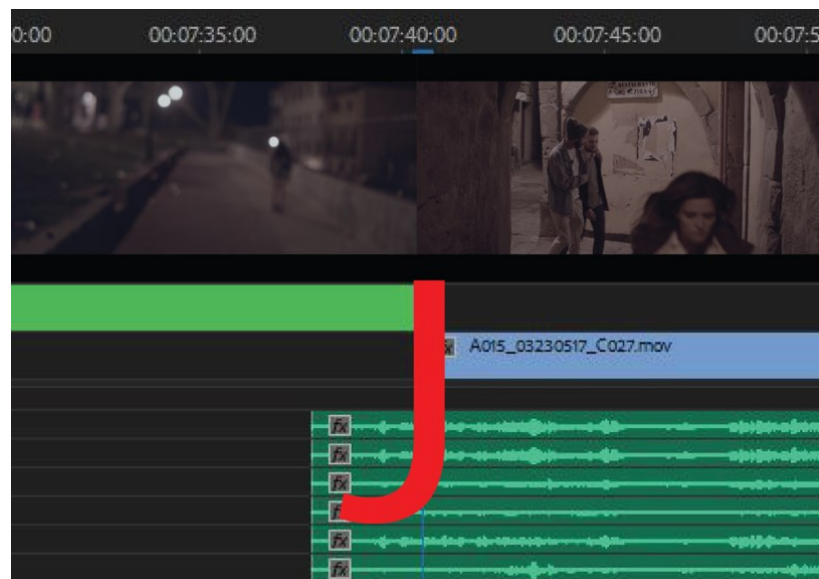


Figura 81 - J cut em Dentro

CENA 9

Esta cena foi também reeditada no sentido de retirar todo o excesso pois, como já referi várias vezes no relatório, tínhamos necessidade de encurtar toda a curta-metragem. Por isso, esta cena também não foi exceção e removi uma parte inicial da conversa entre Paulo e Jaime *fig. 82*, pois narrativamente o diálogo entre eles não acrescentava nada, e assim poupar mais alguns segundos. Além da questão do tempo, narrativamente era muito mais impactante que não houvesse tanto tempo antes de Jaime revelar o sentimento deixado no ar na cena anterior.

Para isso removi este pequeno diálogo no início da curta, como mostra a imagem abaixo, fazendo assim poupar mais alguns segundos, e narrativamente acabava por funcionar melhor pois a ação de Jaime era mais repentina.

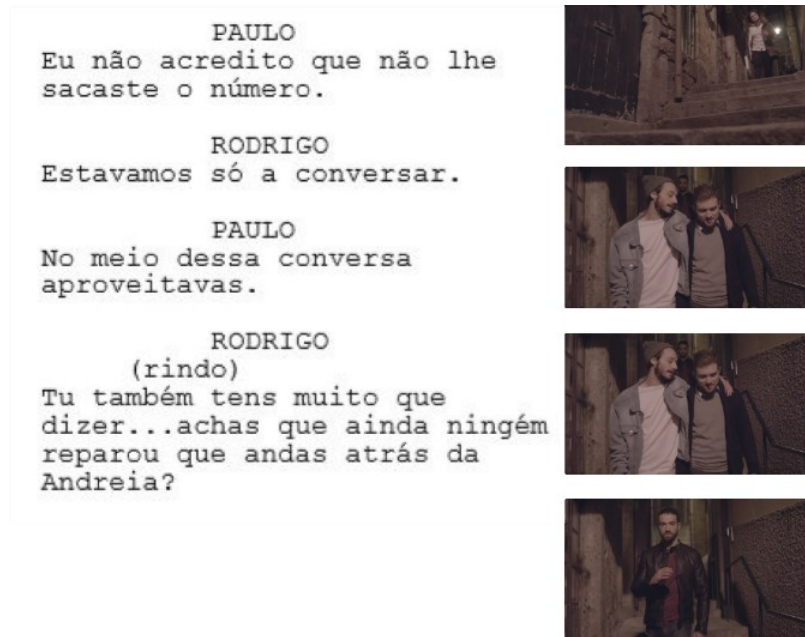


Figura 82 - excerto removido

Tirando esta enxerto inicial o espectador ela logo levado para o conteúdo da cena, e sem que nada o fizesse prever Jaime empurra *fig. 83* os seus amigos e interrompe por completo a cena, que parecia ser apenas deles.



Figura 83 - Fotograma da cena 9

CENA 11

A cena 11, ainda que das menos longas na curta-metragem, também sofreu um pequeno corte, ficou em silêncio. Na primeira edição, e no guião, esta cena mostrava a irritação de Andreia ao tentar abrir a mala e não conseguir. Mas narrativamente esta pausa funciona como se fosse para o espectador respirar, pois é a partir desta cena que é feito todo o *build-up* de tensão para a cena final. Por essa razão, esta cena, em silêncio, apenas com o ruído do carro, cria uma certa emoção e mais uma vez afasta o espectador do objeto mala *fig. 84*.

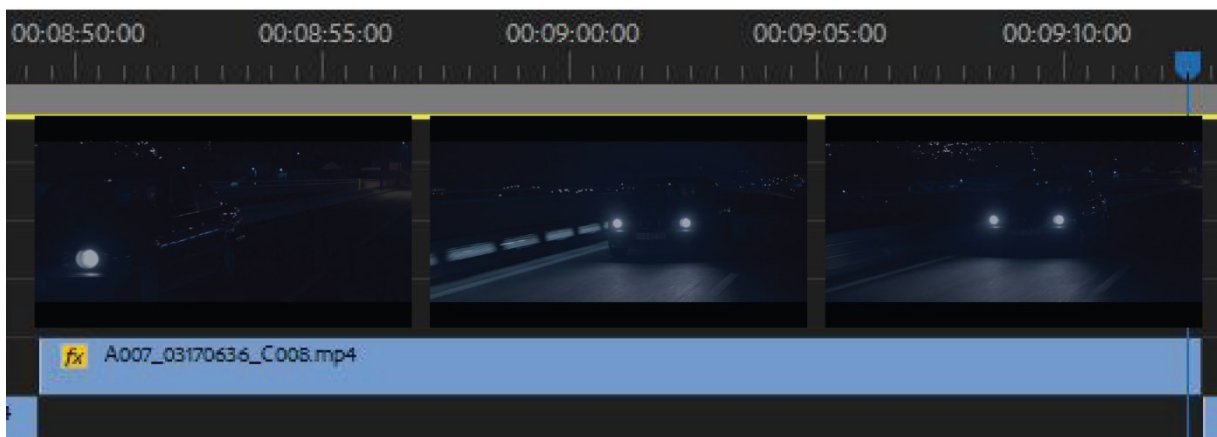


Figura 84 - Extensão do plano do carro em Dentro

CENA 12

A cena 12 foi um pouco reajustada para retirar um pequeno diálogo que, a meu ver, seria um pouco disruptivo na tensão da cena. Dada esta cena ser a última antes do climax de toda a Curta-Metragem, achamos que retirar aquele pequeno diálogo era essencial para manter a tensão no espectador.

Como esta cena tinha sido pensada e gravada para ser em um formato de plano sequência, houve uma dificuldade enorme em conseguir retirar aquela parte do diálogo sem que isso afetasse a continuidade e mantivesse o corte invisível.

Valeu o facto de que durante as gravações (como explico acima no tópico de “Operador de Câmara”), dada a complexidade deste *shot*, pedi ao Assistente de Câmara para que fizesse alguns *shots* extra com a nossa segunda câmara para a eventualidade de o plano sequência não funcionar *fig. 85*.

Essa situação salvou a possibilidade de retirar o pequeno diálogo que, a meu ver, era gerador de uma quebra da tensão, conseguindo assim cortar esse diálogo de uma forma fluida e sem qualquer percepção para o espectador.



Figura 85 - Fotograma de Dentro – Cena 12

4.4.6 - Corte Final

Este foi o momento das decisões finais. Apesar de ter sido no segundo corte que decidimos retirar cenas e retirar diálogos, foi aqui o momento em que decidimos, definitivamente, que iriam sair.

Uma delas foi o momento final da curta-metragem, na cena 13, em que no guião existe um outro momento de agressão física como podemos ver na fig. 86. abaixo.

EXT. PONTE - AMANHECER

Rodrigo corre pela ponte, deserta, com a mala na mão. Foge de Jaime, mas este consegue apanhá-lo por trás com uma placagem que o faz cair ao chão e largar a mala. Jaime em cima de Rodrigo, começa a dar-lhe socos com força.

JAIME

Onde é que tu ias caralho? Tens de ter sempre o que queres, é?

Andreia e Paulo chegam perto de Jaime e Rodrigo e tentam separá-los. Afastam Jaime mas ele resiste e vira-se contra eles.

Rodrigo levanta-se e recompõe-se. Logo a seguir decide pegar na mala que lhe tinha caído, enquanto os seus amigos seguram Jaime. Rodrigo pega na mala, olha para os seus amigos e sem pensar duas vezes leva a mão atrás dando força para lançar a mala longe em direcção ao rio. Os amigos ainda se tentam precipitar em direcção a Rodrigo para o impedir mas vão tarde demais.



Figura 86 - Excerto da cena 13 Removido

Após ver e rever toda a curta, percebemos que este último momento de violência já era redundante e exagerado, já não conseguia manter a credibilidade e prejudicava toda a cena de *build-up* para o momento em que Rodrigo atira a mala fig. 87.

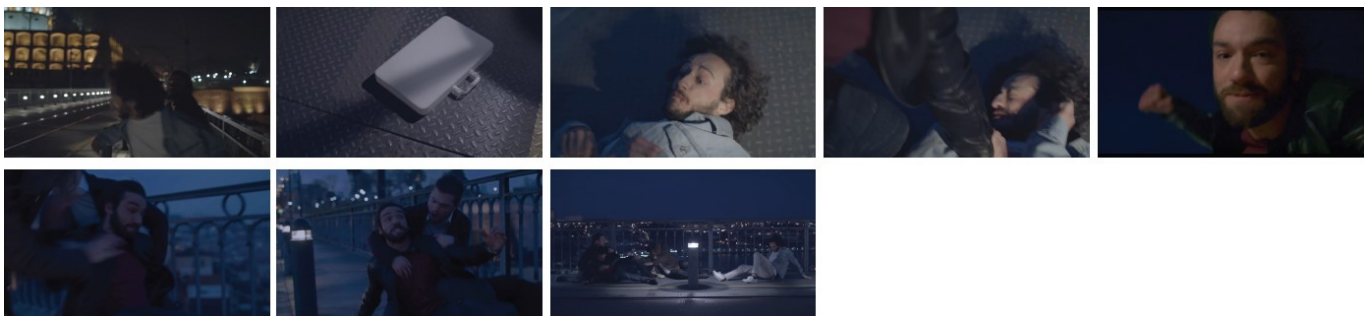


Figura 87 - Sequencia do excerto de cena que foi removido

Foi também neste último corte que decidimos fazer alguns *crop* necessários para o reenquadramento de algumas cenas.

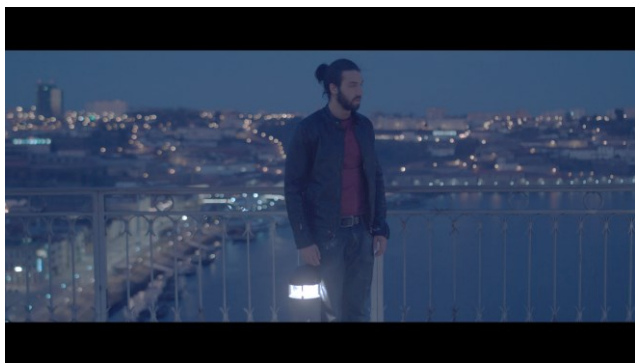


Figura 88 - Plano original

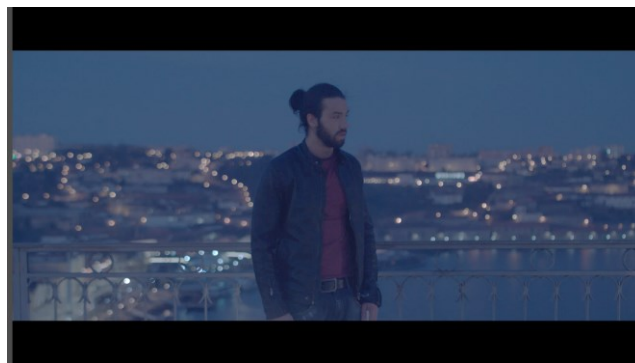


Figura 89 - Plano reenquadrado com crop

Neste plano em específico, acho que enquadrando Jaime completamente ao centro ajuda, narrativamente, a acentuar o facto de este ter ficado completamente sozinho *fig. 89*.

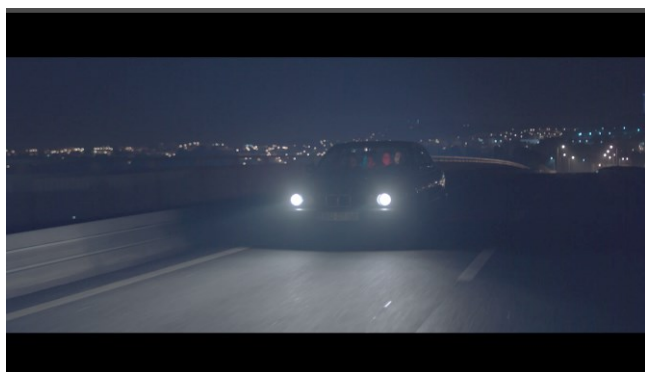


Figura 91 - Plano original

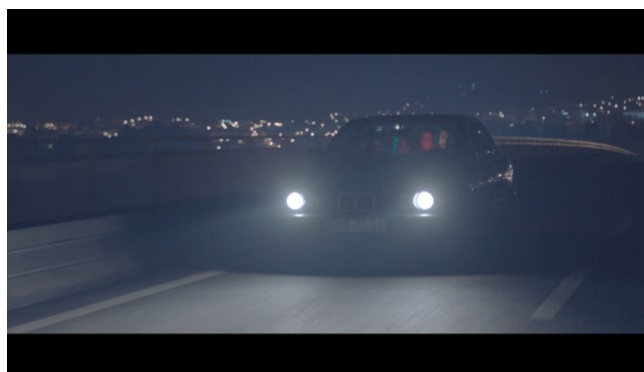


Figura 90 - Plano reenquadrado com crop

Também neste plano quisemos fazer uma aproximação do carro e reenquadrá-lo um pouco, favorecendo a nível estético e visual. Estas são as vantagens de gravar com uma alta resolução (4.6k), pois temos sempre uma margem para reenquadrar se for necessário.

Houve um pequeno corte de um diálogo na cena 8, que provocou um corte menos invisível. *Fig 92*.

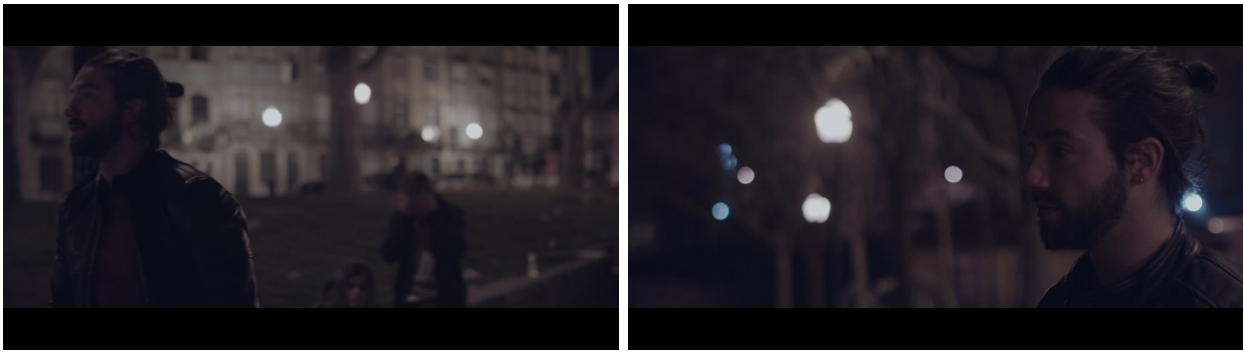


Figura 92 - Corte entre dois planos da cena 8

Como a posição do personagem não era a mesma, criava um certo choque visual. Para minimizar este especto, adicionei um efeito de *camera shake* ao plano da *fig. 92*, disfarçando assim essa quebra visual de continuidade.

4.4.7 – Conclusão

Considerando que a Edição é também, em sentido lato, uma forma de fazer arte, ficamos sempre um pouco insatisfeitos por acharmos que o trabalho poderia ir sempre um pouco mais além, que haveria sempre uma outra forma de optar, de o conceber e que muitas vezes, para além do cunho pessoal, das suas vivências e modo de olhar o mundo, depende também da visão ou inspiração do momento. Editar vai muito para além da parte técnica de juntar ou cortar planos. E muitas vezes, por muita experiência que se tenha, pode ser importante a colaboração de alguém exterior ao processo, que de uma forma descomprometida permita ou ajude a aferir se a mensagem que pretendemos transmitir é aquela que estamos a construir. No entanto, o que resulta desta aparente e salutar insatisfação, é também, ao fim e ao cabo, o encanto de poder ser interveniente na forma de construir uma narrativa, na forma de chegar ao espectador, na arte de ajudar a criar emoções. O empenho e entrega com que abracei esta função foram totais. As opções de corte, as escolhas das cenas, shots e takes, foram sempre tomadas com ponderação, e, muitas vezes, com o um misto de prazer e sofrimento, o que é uma coisa estranha, só talvez sentida quando se cria arte. Deste trabalho fica a experiência a aprendizagem e a vontade inabalável de continuar.

4.2 – Correção de cor

4.2.1 - Introdução

Esta foi, sem dúvida, a tarefa mais desafiante que fiz neste projeto. Não para a qual me sentisse mais preparado, muito pelo contrário, nem para a qual sentisse um maior interesse natural, mas talvez por isso mesmo. No início, como já referi anteriormente, não me estava destinada esta tarefa, pois seria a Diretora de Fotografia a fazê-lo. Por esse motivo, não tive tempo para fazer qualquer teste, uma vez que só na altura da Edição é que falaram comigo.

Ainda durante o período de Edição, comecei, nos meus tempos livres, a ver tutoriais e a ler bastante sobre o “Davinci Resolve” que seria o programa que iria usar para fazer a correção de cor.

Terminada a edição, aprovada e revista por todos, estava na hora de passar para a pós-produção.

Fiz uma pausa de uma semana para poder consumir todo o tipo de tutoriais do software e tentar prever quais seriam os meus problemas durante a pós-produção, para conseguir ter uma resposta muito mais rápida a resolvê-los.

4.2.2 - Calibração do Monitor

Devido à quantidade de marcas de monitores presentes no mercado é muito importante na hora de corrigir a cor, que o monitor em questão esteja devidamente calibrado para que o resultado da correção seja fiel ao que estamos a fazer. É também muito importante saber qual o número de *NITs* que o monitor consegue reproduzir, isto para poder introduzir esse valor no “Davinci Resolve” de modo a que não sejamos enganados pelo próprio monitor na questão dos *highlights*. Uma vez que *NITs* é uma medida usada para determinar o máximo de brilho que um monitor consegue reproduzir, e se esse valor for muito baixo, e não tivermos isso em conta quando estamos a corrigir a cor, pode dar-nos a ilusão de que a imagem se encontra sobreexposta, apesar de não estar, pois o monitor não consegue reproduzir a informação que está nessa zona da imagem.

O monitor que usei para correção de cor foi o do iMac 5k que, por sinal, é um excelente monitor. Com um brilho de 500 *Nits*, o que, apesar de haver monitores profissionais com mais, é já bastante bom, possibilitando ter uma noção muito aproximada da imagem real.

4.2.3 - Davinci Resolve

O “Davinci Resolve” é um software da Blackmagic muito conhecido e, sobretudo, usado profissionalmente para colorização. É considerado por muitos um dos melhores softwares para esse efeito e com um potencial enorme.

Para mim, poder aprender a usar esta ferramenta foi, sem dúvida, um grande desafio devido ao tempo limitado que tinha para fazer o projeto, mas, ao mesmo tempo, foi muito gratificante, pois fiquei com um conhecimento da sua utilização, diria avançado, dada a exigência e o detalhe que tive de ter em conta aquando da pós-produção deste projeto.

Em conclusão, será que o “Davinci Resolve”, resolve? A resposta, após esta minha experiência, é que sim, sem dúvida, e é um excelente programa com potencialidades incríveis, e sem dúvida que abre o leque de possibilidades de corrigir / manipular a estética que queiramos dar.

Após uma pesquisa vasta, mas rápida, e alguns testes, comecei a entender a dinâmica de como trabalhar com os “Nodes” do “Davinci Resolve”. Esta revelou-se uma ferramenta incrível e com um potencial enorme, pois permitia-me corrigir tudo o que quisesse ao pormenor, sem destruir o que já tinha feito, pois cada “Nó” pode ser independente dos outros.

4.2.5 - Log Gamma e Conversão de Log Gamma para Rec 709

Uma grande e importante característica e vantagem desta máquina, é o facto de poder gravar em “Log Gamma”. Isso significa que todas as imagens gravas são flat, pouco contrastadas e pouco saturadas, fazendo assim reter o máximo de informação possível sobre a “range” de tons, sendo assim possível, na pós-produção, explorar toda a informação retida na imagem, podendo manipulá-la com muito mais facilidade em pós-produção. Ajuda também a conter melhor os highlights e as shadows, sem perder informação nos dois pontos limite.

Isto também se deve à elevada quantidade de Stops de gama dinâmica que a máquina tem.

Claro que isto não são só maravilhas. A máquina não faz magia, e todas estas vantagens também têm os seus pequenos problemas, como o facto de em situações de pouca luz, situação bastante recorrente durante esta Curta Metragem, não ser possível conseguir retirar partido de toda a “gama dinâmica” da máquina. O que degrada bastante o poder de manipulação das imagens em pós-produção.

Um dos aspetos importantes que se deve ter em conta quando realizamos tratamento de cor é o facto de nem todos os monitores ou projetores terem a mesma Gamma de cor.

A Gamma de cor de um monitor é, de um modo simplificado, o espaço de cores que ele consegue reproduzir dependendo da intensidade da mesma.

Isto significa que é muito importante ter essa noção, quando se faz colorgrading, de que forma é que o filme em questão será exibido.

Todos os monitores e projetores trabalham apenas dentro de uma gamma de cor chamada Rec 709. Projetores profissionais como os Sistemas de DCP trabalham com Gamma de cor DCI-P3. Deste modo, se a Curta Metragem for projetada nestes dois ambientes, temos de ter duas exportações diferentes para que a cor seja consistente em ambos.

Uma vez que toda a Edição foi feita num monitor com Gamma Rec 709, utilizei uma ferramenta do “Davinci Resolve” que se chama “RCM” (Resolve Color Manage). Esta ferramenta permite que eu introduza a Gamma de cor de uma máquina específica, e o output de cor que preciso, neste caso Rec. 709 e, através de um algoritmo complexo, o programa converte

esse espaço de cor no do output. Conseguindo isto de uma forma não destrutiva pois, a qualquer momento, posso alterar o output, simplificando assim todo o processo de conversão do espaço de cor.

Deste modo, quando for necessário exportar a Curta Metragem para um sistema diferente, por exemplo DCP, posso apenas alterar o meu output para “DCI-P3” e todo o espaço de cor é alterado, mantendo assim, de forma automática, toda a coerência de cor.

4.2.7 - Tratamento Geral

4.2.7.1 - Match entre câmaras

Diferentes máquinas diferentes tonalidades.

Como referi atrás, no Relatório, em alguns casos tivemos de usar outras máquinas, ou até mesmo, em certas circunstâncias, usámos duas máquinas no mesmo *shot*.

Um dos grandes problemas de usarmos duas máquinas diferentes, é o facto de os sensores reagirem de forma diferente, dando às suas imagens uma tonalidade diferente, quase como se fosse o seu cunho, a sua marca, mas o espectador “final” não pode notar essa diferença.

Neste caso específico, que exemplifico com imagens, nesta montagem da 2ª Cena da curta-metragem, usamos duas máquinas: a nossa máquina principal Blackmagic mini urso pro, e uma Sony alpha 6500 *fig. 93*.

Por experiência própria, sei que os sensores das máquinas Sony, dão, tendencialmente, uma tonalidade mais esverdeada, mesmo gravando em Log gamma, neste caso em S-Log – questão que já abordei atrás, neste relatório.

S-Log – é um picture profile para as máquinas Sony, desenhado pela própria marca para poder retirar o máximo partido do “dynamic range” do sensor.

Também é notório que o Log gamma da sony é ainda mais acentuado, o que faz com que a imagem seja ainda menos saturada do que a blackmagic que, como já referi no relatório, nativamente grava de forma Flat (em Log gamma).

Foi necessário tentar igualar todos os *shots* dessa máquina, tendo de adicionar em todos eles um “nó” extra para poder retirar um pouco da sua tonalidade nativa, fazendo assim com que não se note entre *shots*.



Figura 93 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção

4.2.7.2 – Skin Tone

Isto foi mesmo já um extra pois não contava, com o conhecimento e tempo limitados que tinha, conseguir atingir este ponto da colorização.

Mas, uma vez que consegui ter tempo, pude ir mais a fundo e explorar mais um pouco o software, e recorrendo a várias ferramentas, *shot a shot*, fui isolando a skin tone dos personagens, podendo assim dar-lhes um pouco mais de destaque em certas situações em que a iluminação não estava perfeita, conseguindo uma melhoria substancial em vários *shots*. Além disso, ao isolar a tonalidade de pele, consegui dar-lhe uma tonalidade mais natural que se tinha perdido quando, em alguns *shots*, incrementei o azul para poder dar um look mais noturno, por exemplo.

Na *fig 94*. podemos ver a tonalidade de pele ajustada para o ambiente que o rodeia.



Figura 94 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção cena1

4.2.8 – Colorização

4.2.8.1 Exemplos

Irei mostrar alguns exemplos do antes e do depois, comentando-os no contexto do que era o objetivo de cada um.

Depois irei abordar um pouco mais detalhadamente dois ou três planos, o processo que fiz até chegar ao resultado final.

Na *fig. 95*, abaixo, podemos ver a distinção entre o shot inicial, do pós produzido, à direita, onde consegui tornar um dia nublado em um Pôr do sol.



Figura 95 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção cena 1

Na *fig. 96*, abaixo, podemos ver como tornei o dia em noite. Foi aqui, através deste plano, que realmente começou a fazer sentido quando se diz que no cinema as cenas noturnas são geralmente gravadas de dia.



Figura 96 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção

A *fig. 97*, é o melhor exemplo que temos durante toda a curta-metragem “Dentro” da necessidade de usar *Noise Reduction*, e do seu efeito positivo, retirando todo o grão visível da imagem.

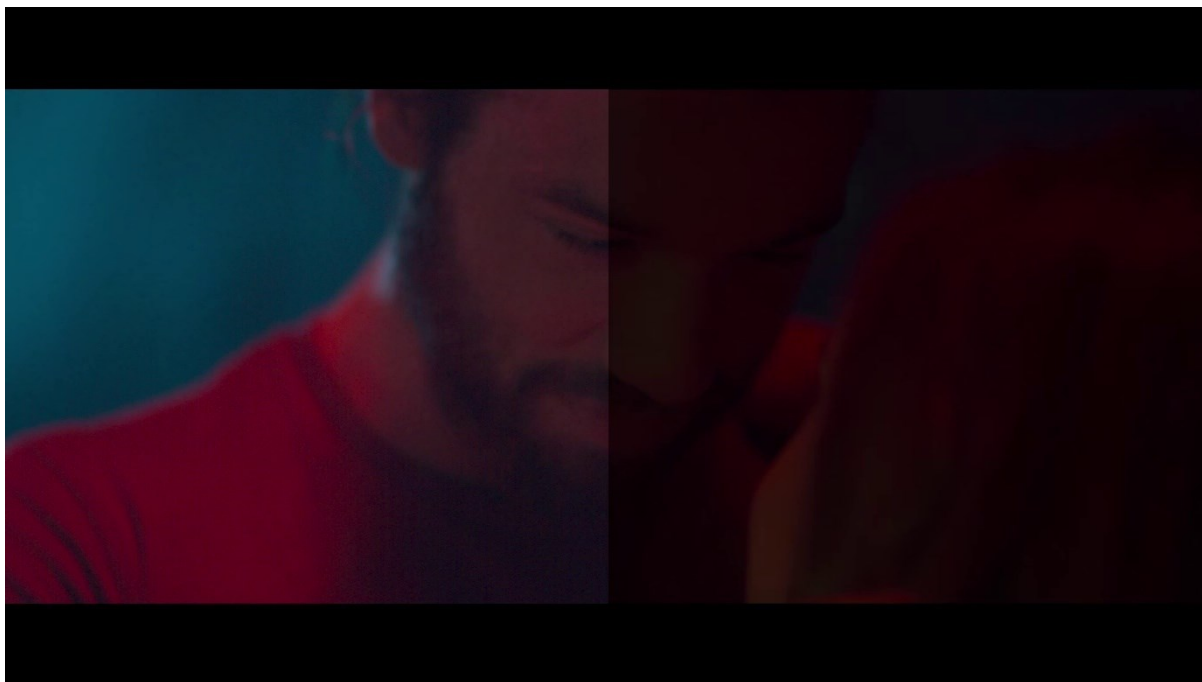


Figura 97 - Plano meio com pós-produção e meio sem pós-produção

Abordo agora um pouco o aspeto técnico de alguns shots e de como cheguei ao resultado final.

Como mencionei atrás neste relatório, esta máquina produz imagens flat *fig. 98*, fazendo com que tivesse de corrigir a falta de contraste em todos os *shots* adaptando, claro, a cada situação, como mostro na imagem abaixo. À esquerda, a imagem proveniente diretamente da máquina e, à direita, a imagem com a primeira correção.

Após esta pequena correção, era ainda mais notório e evidente que no dia das rodagens o céu se encontrava bastante nublado, o que fez com que a imagem ficasse bastante cinzenta *fig. 99*. Era, por isso, necessário tornar o look deste *shot* um pouco mais “fim de tarde”. A pedido também da Diretora de Fotografia, que acompanhou todo o processo, tentei tornar este *shot* um pouco mais realista, relativamente ao momento do dia em que a história supostamente decorria.

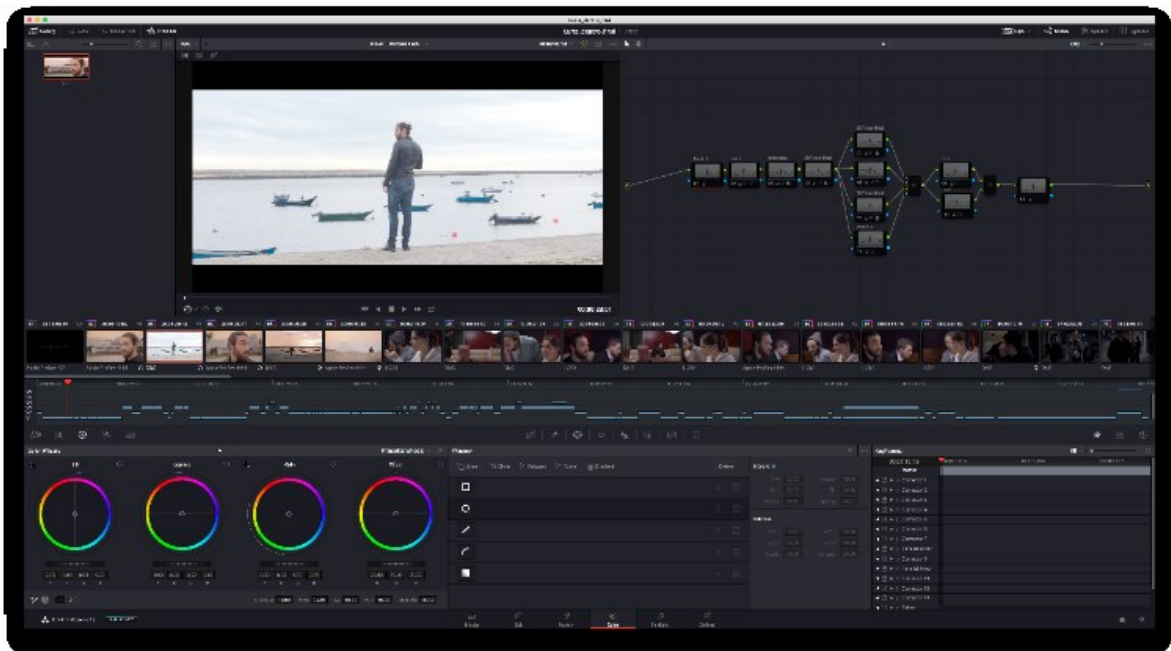


Figura 98 - Plano sem Edição



Figura 99 - Plano com correção básica

Em primeiro lugar comecei por tratar a Skin tone do personagem. Isto porque, como este *shot* está em contraluz, mesmo com o uso de um refletor, e dado que se trata de um Plano aberto, torna impossível compensar devidamente a parte de trás do personagem. Por isso foi necessário subir os *highlights* na skin tone para que a sua face se tornasse mais realçada. Além disso, com o fim de preparar já a “skin tone” para o que iria fazer em seguida, subi um pouco os laranjas na pele do personagem, para poder tornar a cor, no geral, mais realista em relação ao que ia fazer em seguida. Como se pode ver na imagem abaixo, à esquerda, além de realçar a sua cara, a cor da pele ficou também mais alaranjada *fig. 100*. (cor mais natural)



Figura 101 - Plano sem tratamento de Skin tone



Figura 100 - Plano com tratamento de Skin tone

Após ter a skin tone no ponto ideal, decompus o *shot* selecionando todos os *highlights* do background do personagem, para poder adicionar-lhes uma tonalidade mais alaranjada. Visto o sol estar já perto do horizonte, criei uma máscara de *dégradé* para dissimular essa tonalidade à medida que se afasta do sol, como se pode ver na imagem mais abaixo *fig. 102*, simulando assim os reflexos na água e, por toda a paisagem, a cor de um fim de tarde solarenga.

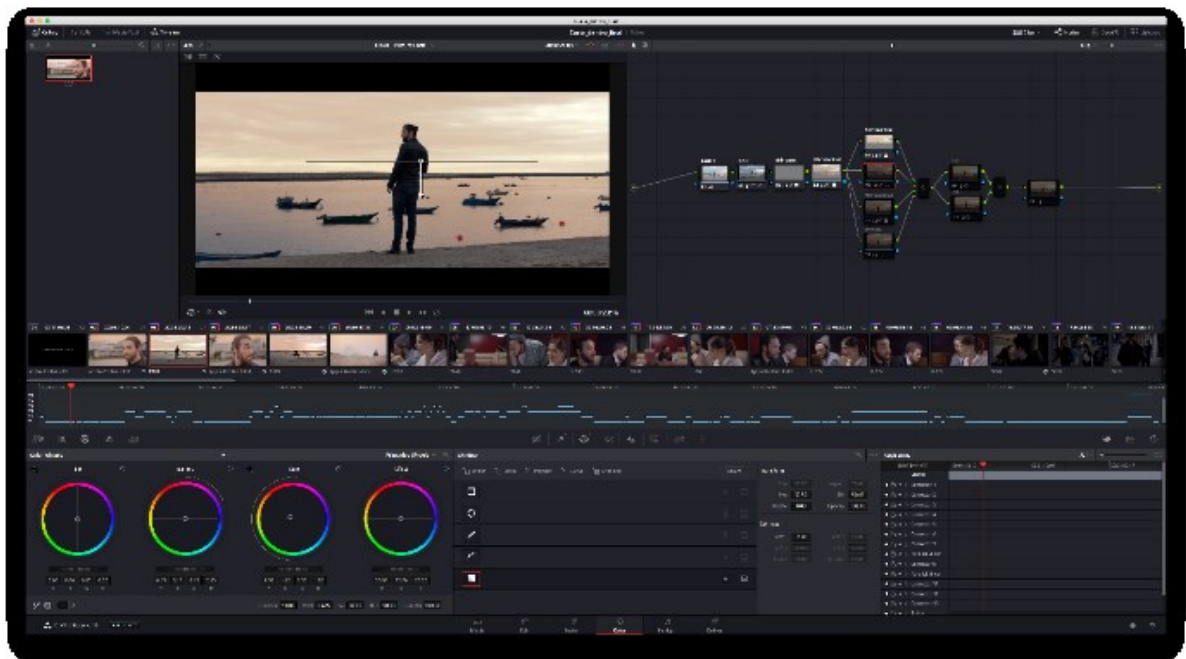


Figura 102 - Tonalidade do plano

Após ter todo o background com uma cor mais alaranjada, precisava de suavizar um pouco as nuvens que se apresentavam carregadas naquele dia. Para isso criei dois “Nós” e, recorrendo também a uma “máscara *dégradé*”, e à ferramenta de *picking*, isolei apenas as partes mais escuras das nuvens e subi os *highlights*, para que estas ficassem mais brancas e mais suaves, criando assim um ambiente mais natural de fim de tarde. Como se pode ver nas imagens abaixo, com os dois “Nós” as nuvens ficaram meias dispersas, suavizando o ambiente *fig. 103*.

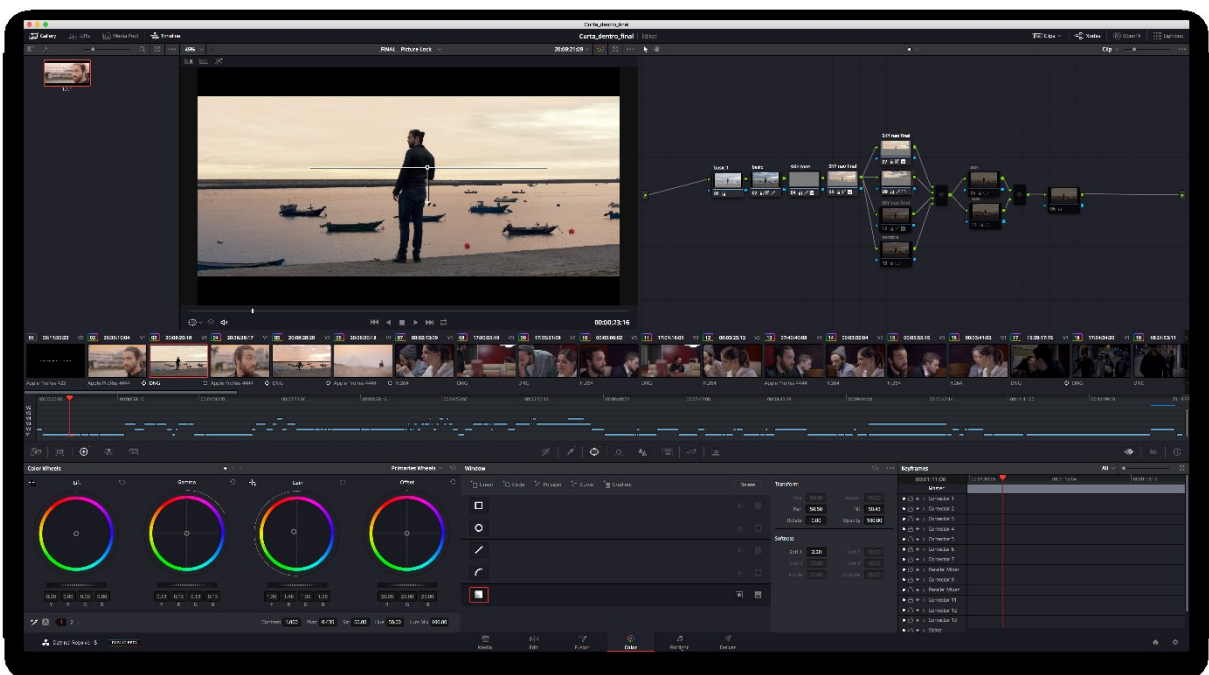


Figura 103- suavizar nuvens

Tornava-se necessário agora, para criar um pouco de tridimensionalidade na imagem, adicionar uma tonalidade ainda mais intensa perto do suposto sol.

Para esse efeito, criei uma máscara, mas, desta vez, em forma oval e com “dégradé” nos seus limites, para poder criar um efeito de propagação *fig. 104*. Além de intensificar a tonalidade laranja, também lhe aumentei o brilho (highlights). Para que a cor e o brilho fossem mais intensos no horizonte lateral, criei outra máscara, extraindo o que a primeira máscara afetava, *fig. 105*. Criando um offset.

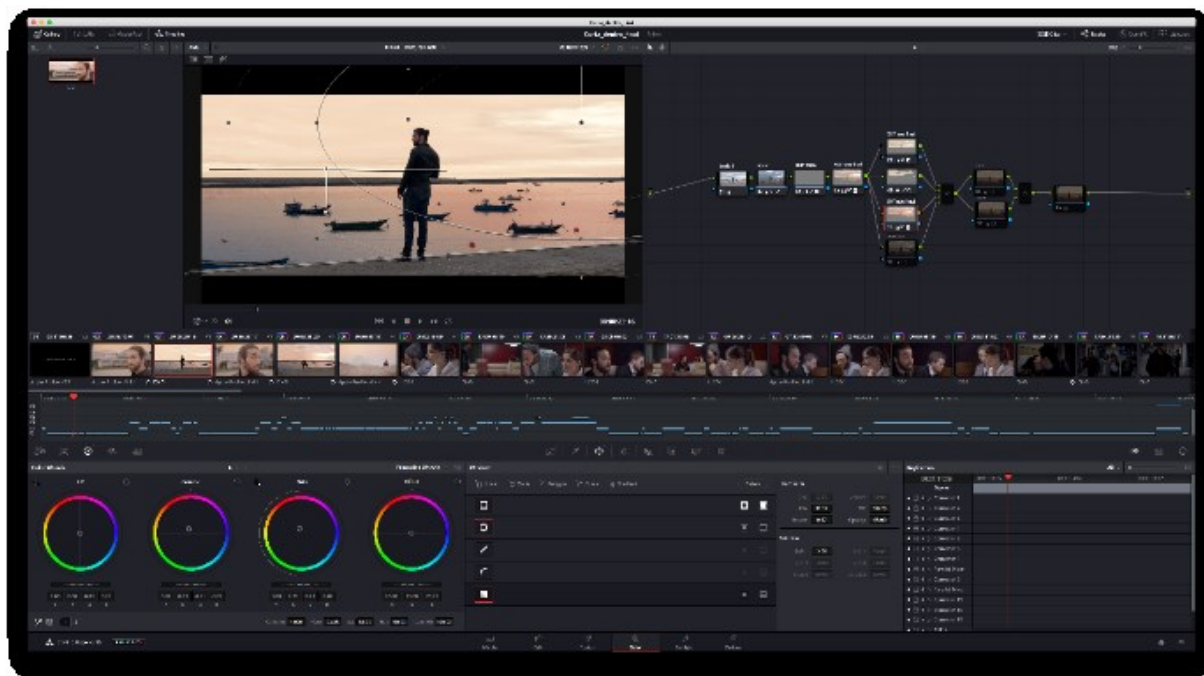


Figura 104 - Máscara Oval

Por fim, após vários reajustes, estava quase satisfeito com o resultado, notando que faltava apenas um pouco mais de intensidade no sol. Para isso criei num novo “Nó”, uma máscara também oval e com um ligeiro “dégradé” em todo o seu limite *fig. 107*, e uma outra máscara em offset, da primeira, para poder recortar o horizonte, fazendo com que a primeira máscara só afetasse o céu, e subi o brilho, chegando mesmo a “*clipar*”, com o objetivo de criar um ponto de branco total, para que fosse evidente que se tratava do sol.

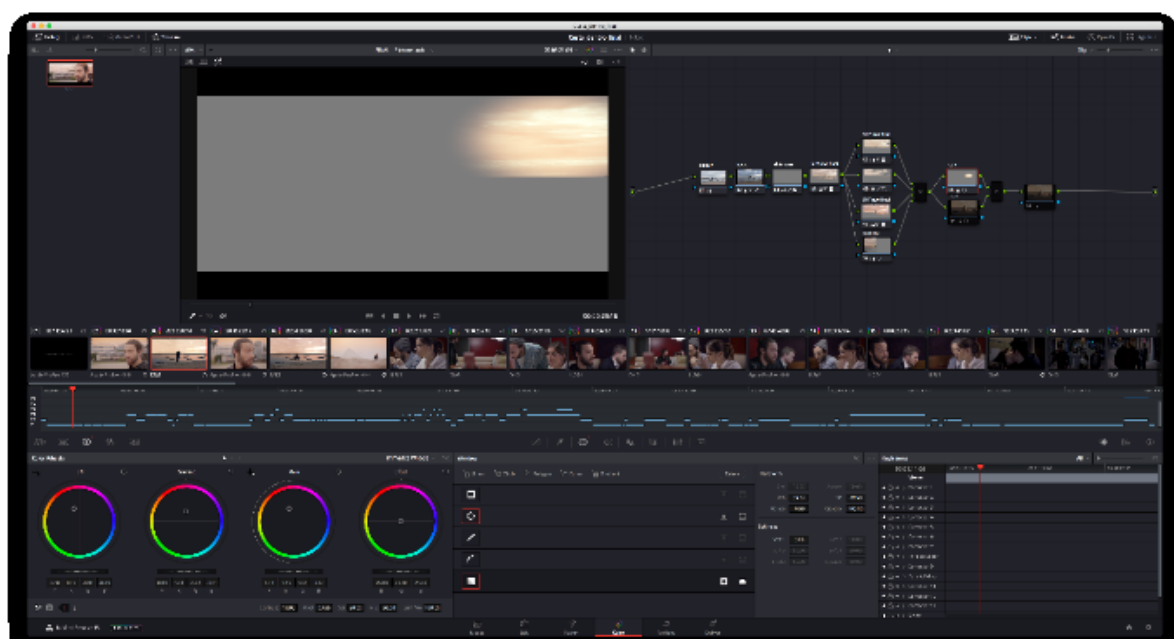


Figura 105 - máscara sol

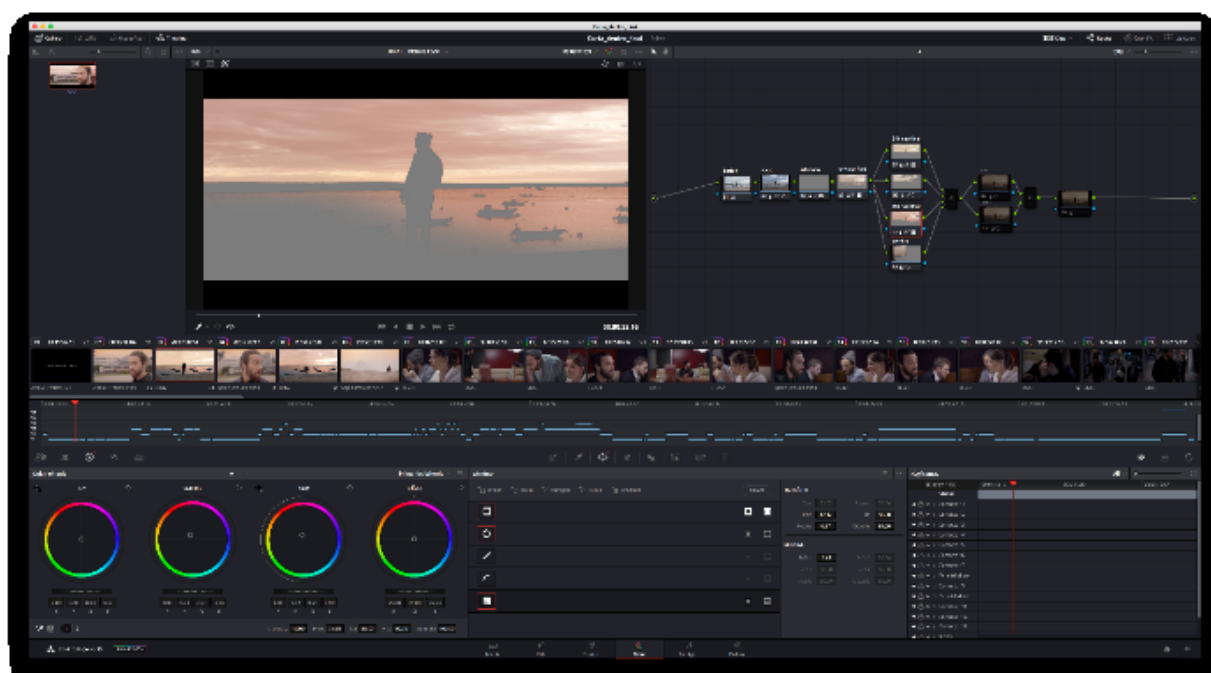


Figura 106 - off set de máscara



Figura 107 - Resultado Final do Plano da cena 1

Este foi um *shot* que, devido a vários pedidos feitos pela Diretora de fotografia, foi bastante editado a nível de cor.

Um dos grandes problemas é que este *shot* foi feito com *gimbal*, logo a máquina em questão não era a nossa principal máquina, mas sim uma Blackmagic Cinema Câmara 2k, que tem substancialmente mais limitações a nível de qualidade. Apesar dos *shots* terem sido gravados em formato RAW – **Como indiquei neste relatório, por opção minha, para poder reter toda a informação possível** – esta câmara tem menos Stop de gama Dinâmica – para ser mais específico 13 Stops de gama Dinâmica, contra 15 da Nossa máquina principal – o que criou alguns problemas no que toca a pós-produção, principalmente em locais em que a iluminação não era perfeita, como é o caso desta cena.

Em primeiro lugar, tive que tirar a cor amarela de trás dos Figurantes pois, em discussão com a diretora de Fotografia, chegámos à conclusão que era demasiado amarelo, sem qualquer significado.

Como o *shot* fazia parte de uma pequena sequência, tive que, além de criar uma máscara personalizada, fazer *tracking* à máscara, para que esta acompanhasse o movimento e, a partir do momento em que a parede amarela desaparecesse do *shot*, essa máscara iria atrás e desaparecia também para não interferir com o resto do *shot* *fig. 108*.

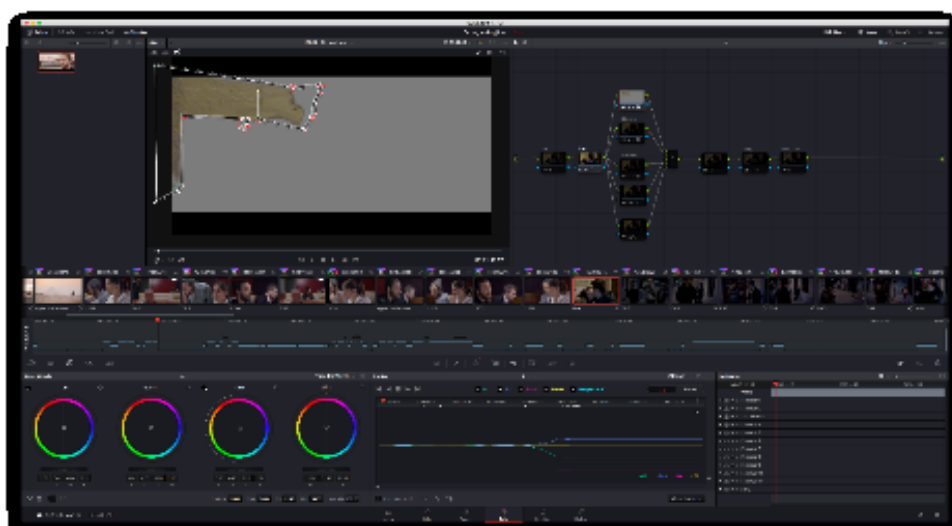


Figura 108 - máscara e tracking

Foi necessário selecionar a pele dos figurantes, pois foi impossível iluminar corretamente este *shot*, devido às condições de Rua, e suavizar a forte sombra proveniente de um candeeiro de iluminação pública.

Após essa correção, que também exigiu uma máscara dinâmica e com tracking, retirei um pouco do excesso de amarelo criado pelo candeeiro público. E por fim acrescentei uma tonalidade um pouco azulada para dar à cena um ambiente mais noturno *fig 109*.

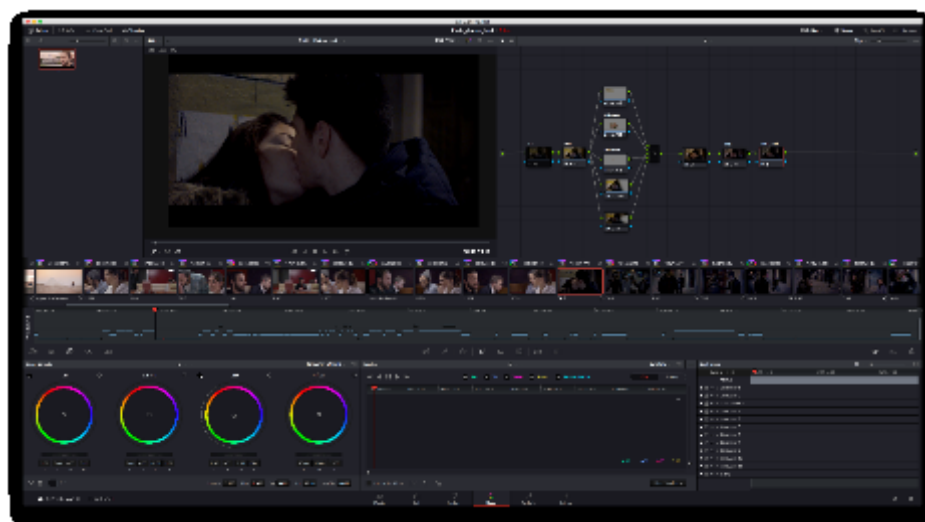


Figura 109 Skin tone

No *shot* seguinte da cena anterior, também retirei os amarelos que estavam bem evidentes pelo *shot* todo. Em seguida achei necessário criar uma vinheta soft, isto para que o espectador não se disperse com o background, ajudando assim a centralizar o olhar nos personagens *fig 110*.

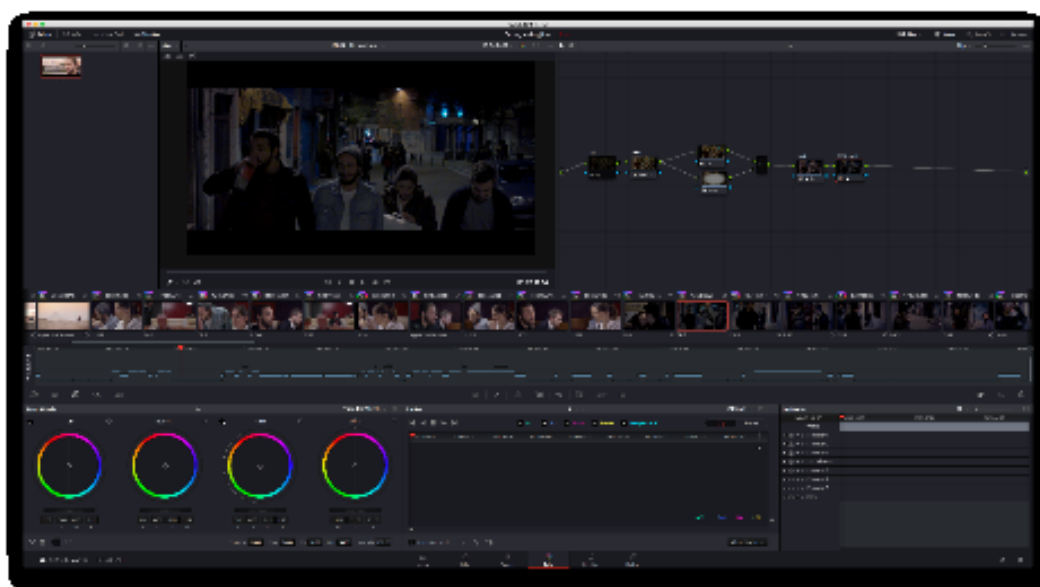


Figura 110 - vinheta e tonalidade



Figura 111 - Resultado Final da correção de cor na cena 4

4.2.9 - Conclusão correção de cor

A colorização, porque era um tema que conhecia menos bem, exigiu de mim um maior esforço e gasto de tempo, pois tive de ler tudo o que encontrei sobre o assunto, tentando tirar dúvidas e conseguir conhecimento no limitado tempo de que dispunha. Apesar de ter assumido esta função um pouco por acidente, foi com grande entusiasmo que a ele me devotei e foi enorme o efeito que esse trabalho provocou em mim, fazendo-me perceber melhor a importância que a cor, a tonalidade e o contraste têm inclusive na contribuição para a construção da própria narrativa.

Apesar de ter sido um trabalho muito técnico, e por isso grande parte das decisões nesta área foram tomadas pela Diretora de Fotografia, apercebi-me e apreendi com bastante clareza a importância e o significado que a colorização representa na arte do cinema.

Também, e ainda a nível técnico, consegui entender como as diversas funções se interligam na construção de um filme, nomeadamente como, por exemplo, um bom ou mau trabalho conseguido na captação das imagens pelo Operador de Câmara pode permitir trabalhar melhor ou pior a cor, consoante o que o ficheiro de vídeo tenha para dar.

5- Conclusão

Este relatório representa, em traços gerais, todo o meu envolvimento como Operador de Câmara, como Editor e também, acessoriamente, Técnico de cor, no projeto de curta-metragem “ DENTRO”, levado a cabo por um grupo de alunos que se tornou num grupo de amigos.

Quando penso por tudo o que passei, por tudo o que passámos juntos neste projeto, sinto-me uma parte dele, pois nele deixei um pouco de mim, em mim vive, e penso que viverá sempre, um pouco desse projeto. Vêm-me à memória lembranças diversas, umas mais profundas outras menos, mas que dificilmente o tempo levará umas ou outras, porque todas tiveram a característica comum de me ensinarem um pouco. Foi sem dúvida uma aprendizagem. A aprendizagem de trabalhar em comum, mas também a aprendizagem de medir as minhas forças, de testar as minhas capacidades e os meus limites. Dificilmente se consegue aprender a trabalhar em grupo, se não conseguir aprender a testar-se e fazer aprendizagens por si e de si mesmo. Tenho agora mais consciência disso.

Não nego que o meu grande sonho era trabalhar em Edição e/ou como Operador de Câmara. Tendo já alguma experiência em ambas quando começamos este projeto, talvez isso me permita ver ainda melhor o quanto evolui, o quanto aprendi, ao comparar a forma como eu encarava ambos. Felizmente que esta diferença, esta mudança, na forma como as vejo, vieram aumentar ainda mais o meu desejo, a minha ambição em seguir uma carreira nestas áreas. O cinema deixou de me fascinar apenas na plateia, como espectador. Hoje, mais do que nunca, fascina-me ajudar na sua conceção, participar da sua construção, sentir que algo nele é parte de mim. Tentarei pela vida fora, na medida das minhas capacidades, bater a uma porta que se queira/possa abrir, para poder ser feliz trabalhando ligado ao cinema. Quero continuar a aprender (e sei que tenho tanto a aprender no mundo do cinema), porque quero poder um dia, através dele, contribuir para contar histórias, lhes acrescentar alguma coisa de meu, pois o Editor ou mesmo o Operador de Câmara, de algum modo são, juntamente com o Realizador, os verdadeiros contadores de histórias que entrarão nos corações das plateias e lhes deixarão as marcas e as emoções que o cinema sempre deixa.

6 – Bibliografia

MURCH, Walter. (1995) *In the Blink of an Eye*. Second edition. Silman-James Press, Los Angeles.

BROWN, Blain. (2016) *Cinematography: theory & practice*. Third edition. Routledge, New York and London.

DANCYGER, Ken (2007) *The technique of filme and vídeo editing: History and vídeo editing*. Elsevier. NL: Amsterdam.

LANCASTER, Kurt (2014) *Cinema raw: shooting and color grading with the Ikonoskop, Digital Bolex, and Blackmagic Cinema cameras*. Focal. US: Burlington

JEREMY, Vineyatd (2008) *Setting up your shots: great camera moves every filmmaker should know*. Studio City.US

O'STEEN, Bobbie (2009) *The invisible cut: how editors make movie magic*. Studio City. US.

ONDAATJE, Michael (2002) *The conversation: Walter Murch and the art of editing film*. [S.I.]. GB.

CHANDLER, Gael (2004) *Cut by cut: editing your film or vídeo*. Studio City. US

HOÇMES, Per (2004-2007). *Hollywood camera work: the master course in high-end blocking and staging*. [S.I.]. GB.

BROWNE, Steven E. (1997). *Video editing : a Postproduction primer*. Focal. US: Boston.

KENWORTHY, Christopher (2009) Vol. 1: *100 advanced camera techniques to get an expensive look on your low-budget movie*. Studio City : Michael Wiese, cop. US.

KENWORTHY, Christopher (2011) Vol. 2: *100 ways to shoot great dialogue scenes*. Studio City : Michael Wiese, cop. US.

KENWORTHY, Christopher (2013) Vol. 3: *100 setups, scenes and moves for your breakthrough movie..* Studio City : Michael Wiese, cop. US.

ELKINS, David E (1991) *The camera assistant's manual*. Boston. US.

HACKER, Joseph, *Auditioning on camera : an actor's guide*. Routledge. GB.

CRISP, Mike (1998), *Directing single camera drama*. Oxford : Focal, cop.. GB.

7 - Filmografia:

WHIPLASH. (2014) Direção: Damien Chazelle, Produção: Jason Blum, Helen Estabrook, Michel Litvak, David Lancaster. USA.

INCEPTION. (2010) Direção: Christopher Nolan, Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas. USA, UK.

INTERSTELLAR. (2014) Direção: Christopher Nolan, Produção: Emma Thomas, Christopher Nolan, Lynda Obst. USA, UK.

DON'T HANG UP. (2016) Direção: Alexis Wajsbrot, Damien Macé, Produção: Farah Abushwasha. UK.

BIRDMAN. (2014) Direção: Alejandro González Iñárritu, Produção: Kevin Thompson. USA.